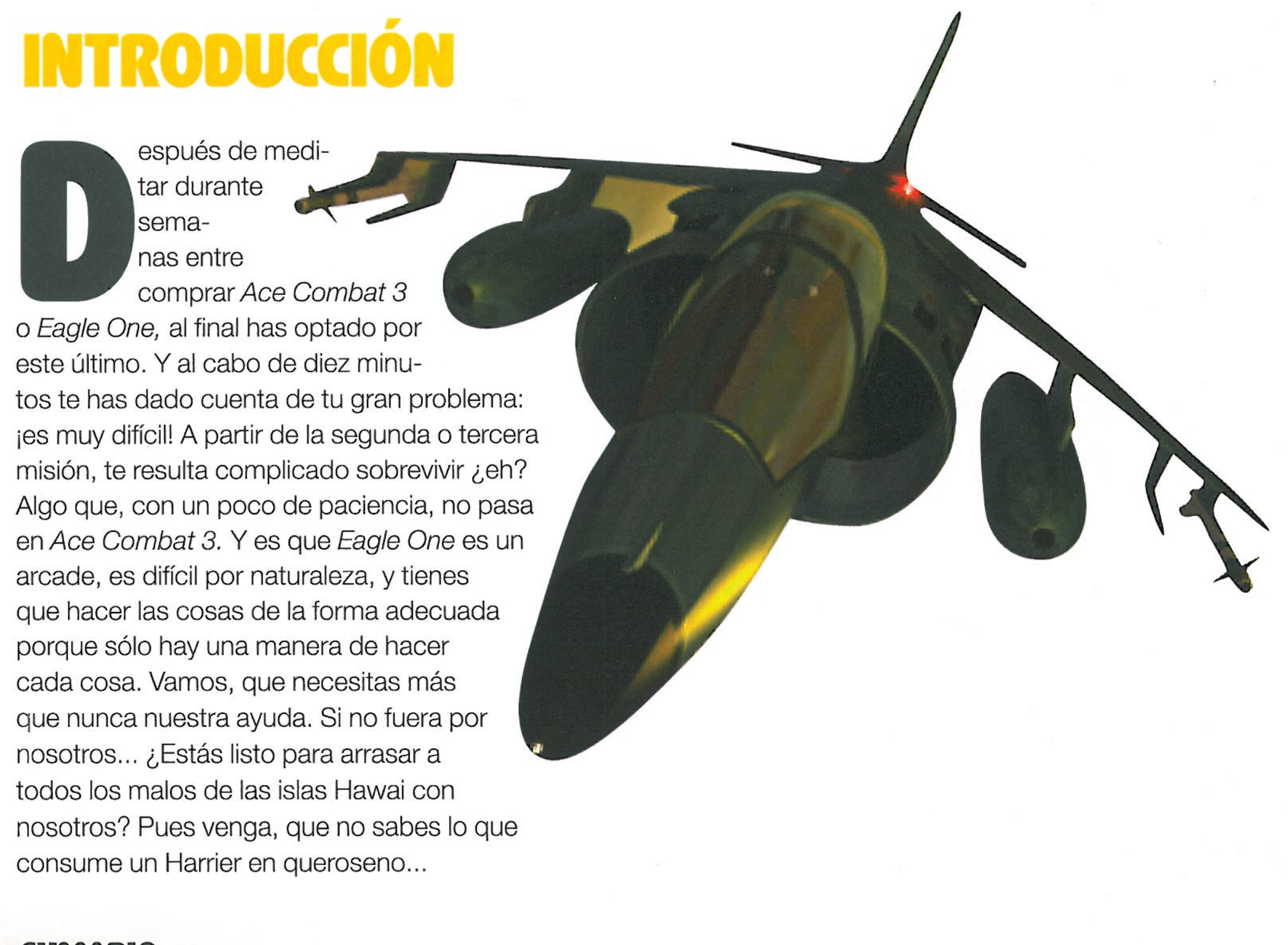

¡EXTRA! EJEMPLAR GRATUITO
ESPECIAL TRUCOS CON EL NÚMERO 35 DE
POWER
100% PLAYSTATION™ 100%
MC
PONTE A LOS MANDOS DE UN HARRIER Y DISFRUTA DE LA ACCIÓN EN HAWAI
EAGLE ONE
HARRIER ATTACK
¡CONOCE TODAS LAS MISIONES!

Este mes


PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
MC Nº 13
495 Ptas. 2,98 €
SYPHON FILTER 2
MÁS GRANDE, MÁS DIFÍCIL Y MEJOR QUE EL ORIGINAL
LOS SIMS
COMO LA VIDA, PERO UN POCO MÁS CORTO
MESSIAH
LAS AVENTURAS DEL ÁNGEL EXTERMINADOR
CARNE FRESCA
¿ZOMBIES EN TU PLATAFORMA? COMO EN TODAS LAS DEMÁS
116 PÁGINAS DE
TELEÑECOS
EXORCISTAS
LMA MANAGER
BANJO TOOIE
ROCKET
MÚSICA, CINE...
Y MUCHO MÁS
MEDIEVIL 2
TERROR Y ALTA COMEDIA EN LA GRIS DE SONY
TOP JUEGOS
Ya a la venta nº 13

INTRODUCCIÓN



Después de meditar durante semanas entre comprar *Ace Combat 3* o *Eagle One,* al final has optado por este último. Y al cabo de diez minutos te has dado cuenta de tu gran problema: ¡es muy difícil! A partir de la segunda o tercera misión, te resulta complicado sobrevivir ¿eh? Algo que, con un poco de paciencia, no pasa en *Ace Combat 3.* Y es que *Eagle One* es un arcade, es difícil por naturaleza, y tienes que hacer las cosas de la forma adecuada porque sólo hay una manera de hacer cada cosa. Vamos, que necesitas más que nunca nuestra ayuda. Si no fuera por nosotros... ¿Estás listo para arrasar a todos los malos de las islas Hawai con nosotros? Pues venga, que no sabes lo que consume un Harrier en queroseno...

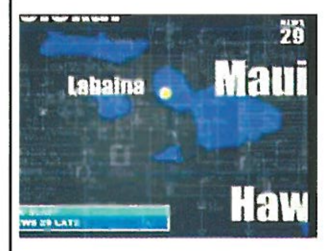
SUMARIO

ARGUMENTO

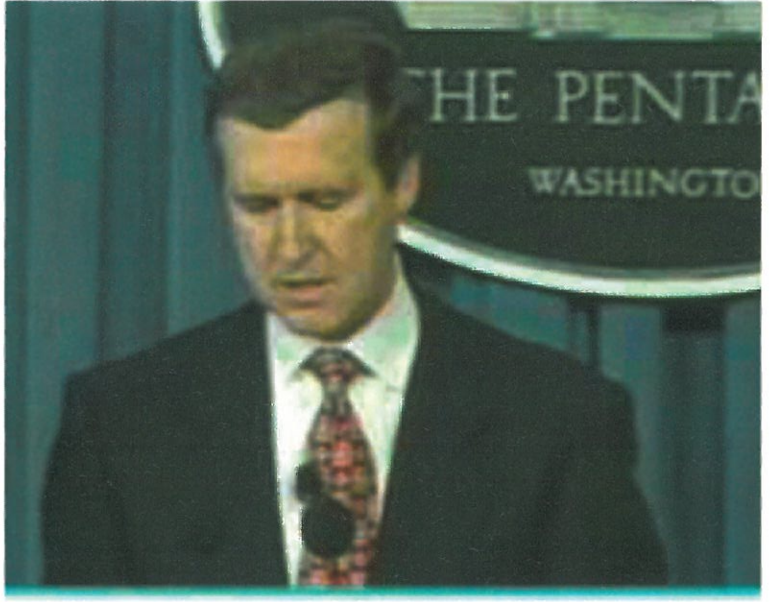






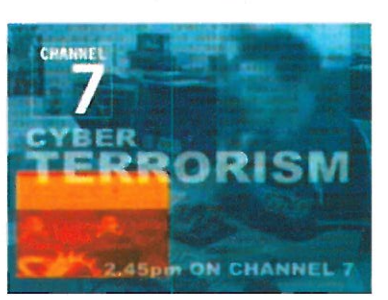















Si *Eagle One* tiene algo increíble —por encima de sus gráficos y de su acción— es su argumento: una guerra imaginaria para la que Glass Ghost (el equipo de desarrollo responsable de este fabuloso arcade) se ha documentado totalmente. Todos los aviones, helicópteros, lugares, ciudades y armamento que aparecen en el juego son reales, y la guerra en la que se basa el juego es una historia perfectamente verosímil.

Los malos del juego son los ANM (ENM son las siglas que verás en los subtítulos si escoges el idioma español), una organización secreta que lleva años creciendo sin que nadie se entere... Pero empecemos por el principio, que la cosa tiene miga. Aquí tienes toda la biografía del asesino de masas con el que te enfrentas, y un breve resumen de su plan para conquistar el mundo (un malo no sería un malo si no se pretendiese hacer con el poder mundial ¿no?).

Daniel Bertovik, líder de la ANM Daniel Bertovik nació en 1955, en Polonia. Sus padres emigraron un año más tarde a Estados Unidos, y allí se alistó a las Fuerzas Aéreas con 18 años de edad. Estuvo en Vietnam durante los últimos años de la guerra y fue condecorado con toda suerte de galardones, entre los que destacaba la Medalla al Valor. En 1980 se retiró del servicio. O eso dijo entonces, explicando que se sentía decepcionado por la derrota americana.

En secreto, Bertovik trabajó como mercenario en diversos conflictos bélicos, como Afganistán, la Guerra del Golfo, Bosnia o Rwanda. Tuvo un accidente grave en 1985 y resultó hospitalizado por el enemigo en algún campo de concentración al Norte de África. Consiguió escapar al poco tiempo, y se escondió en Estados Unidos. Allí fue donde comenzó el reclutamiento de soldados para sus propios fines. Se instaló en una base móvil para no ser descubierto nunca, y actuó cuando consideró que contaba con los soldados y lugartenientes que necesitaba.



FORMACIÓN DE LA ANM



Bertovik había visto muerte y destrucción en los países de medio mundo, y llegó a la conclusión que la raza humana estaba predestinada a aniquilarse a sí misma. Con esta idea en la cabeza, Daniel Bertovik convenció a sus seguidores de que el final de las civilizaciones vendría a finales del milenio, sobre el año 2000. Pensaba que ningún gobierno, oriental u occidental, sería capaz de escapar del desastre, o de evitarlo, y por eso se le ocurrió la brillante idea de ser él quien gobernara el mundo. Un nuevo orden basado en la rectitud, el control, la disciplina. Éste sería, según él, el único sistema eficaz para salvar el mundo. Un planeta entero sumiso a un mismo gobernador; alguien con mano firme e ideas claras. Alguien como él, vaya.

Las creencias políticas de Bertovik eran más fuertes que las espirituales, y sus seguidores «creían en su causa» más que en «rendir culto a su líder». Sin embargo, la forma de actuar de Bertovik era más parecida a la de un líder religioso o a la de un jefe de una secta que a la de un jefe político o militar.

Los años de experiencia de todos los miembros de la organización consiguieron hacer de la ANM un ejército de pocos componentes pero con posibilidades destructivas enormes. Tipos fuertes, expertos en todas las áreas militares, con un poder adquisitivo lo bastante grande como para permitirse un verdadero arsenal de aviones, helicópteros, barcos, armas...

Además, el final de la Guerra Fría y la separación de la URSS dejó a un montón de militares profesionales y mercenarios en la calle, en busca de una causa nueva o de un nuevo ejército que les salvara del olvido y del hambre. También estaba arraigándose en Estados Unidos la fiebre del fin del mundo al llegar el año 2000, y por trabajo o por miedo, muchos fueron los que llegaron a la ANM en busca de algo que hacer. Fue entonces cuando la organización alcanzó el máximo nivel de «secta»: un ejército inmenso obsesionado con la catástrofe cuya única idea era matar para sobrevivir. Un montón de paranoicos en paro, vaya.

Gran parte de la ANM se quedó los EE.UU., trabajando en secreto y preparándose para la guerra que Bertovik les dijo que vendría.

Bertovik era un tipo bastante listo, capaz tanto de convencer a los viejos militares de escuela como a los jóvenes más duros. La causa revolucionaria de la ANM llegó incluso a algunos políticos: gobernadores que les ocultaron en sus estados a cambio de «pequeños favores militares», como eliminar determinados blancos difíciles en batallas extraoficiales. Así fue como Bertovik accedió a las más altas esferas políticas de Estados Unidos, pudiendo entrar en redes de ordenadores secretas con las que se puso al día en todos los asuntos del gobierno. Los «favores» a determinados gobernadores proporcionaron a Bertovik espacio para entrenamientos, dinero, armamento, protección legal, y un sinfín de cosas más.

A principios de los 90 el ejército de Bertovik era inmenso, superior en efectivos al de la mayoría de los países del mundo. Era el momento de actuar. Eligió a los que serían los futuros líderes políticos del mundo cuando la ANM tuviera el control y comenzó la acción...

ÚLTIMOS RETOQUES...

Durante los últimos años de reclutamiento para la ANM, Bertovik consiguió hacerse con grandes cantidades de armamento y equipo técnico de muchas formas diferentes. Pudo comprar por poco dinero todos los aviones «desaparecidos en combate» en diversas guerras, los carros de combate y *jeeps* americanos capturados por el enemigo en todas las guerras, etc. Muchos de los altos mandos que se pasaron al bando de Daniel Bertovik vinieron también con sustanciales cantidades de dinero y *hardware* militar: súper ordenadores y bases móviles de control de satélites, radares, controles aéreos, etc. Así fue como Bertovik amasó todo el material informático necesario para dar el primer golpe de su guerra (la que, según él, sería la última del mundo, pues después de llegar al poder pretendía hacer desaparecer los ejércitos, las guerras y el terrorismo de todo el planeta).

Y es que el primer ataque de Bertovik no iba a ser en una costa, o entre montañas, o en el mar: iba a ser en las pantallas de los ordenadores del gobierno americano. Un «ciber-golpe», por llamarlo de algún modo, que consistiría en intervenir las redes informáticas de todo el país: bolsa, transporte, tráfico, economía, informativos, correo electrónico, satélites... Un ciber-ataque era la forma más rápida, barata y efectiva de reducir la capacidad de reacción de todos los ejércitos del mundo a la mitad (o incluso menos).

El pequeño pelotón de *hackers* informáticos de Bertovik, esparcido en países de todo el mundo, contaba con dinero suficiente para subsistir sin ser descubierto en pisos francos y lugares remotos. En el caso de que algún gobierno interceptara un pequeño grupo, todos los demás seguirían en funcionamiento y la guerra no pararía hasta que Bertovik lo dispusiera.

EL GOLPE

Simultáneamente, Bertovik organiza la toma de las Islas Hawai y la intervención informática en Estados Unidos. Se corta la conexión con todos los satélites de vigilancia y comunicaciones para que nadie en Estados Unidos se entere de que Hawai ha sido tomada y, enton-

FORMACIÓN DE LA ANM

ces, se despliega toda la tropa en las islas, al mando del almirante Boschev.

La razón de que Bertovik escogiera Hawai como base de operaciones para empezar la guerra fue que este archipiélago es el estado americano más alejado, además de por motivos turísticos. Efectivamente, la resistencia de las islas ante la invasión fue prácticamente nula, y en pocos minutos el ataque terminó. Antes de 24 horas, Bertovik se había instalado con todo su ejército en las cinco islas, montando una base de operaciones desde la que pudo continuar con su ataque informático a gran escala.

Lo más importante era mantener alejado al ejército de todos los gobiernos enemigos: todos los países cercanos contaban con fuerzas militares minúsculas, de manera que sólo un país se atrevería a intervenir: Estados Unidos (entre otras cosas, porque Hawai es uno de sus estados). Por eso, el área que más urgentemente había que neutralizar era EE.UU.

La primera isla en ser tomada fue Kauai, donde el gobierno americano tiene instalada la base de control de satélites. Desde allí, los *hackers* de Bertovik inutilizaron los satélites y durante unas horas Estados Unidos no supo qué sucedía en las islas. Para evitar que EE.UU. mandara fuerzas militares cuando se enterara de lo que estaba pasando, los *hackers* instalados tanto en Kauai como en EE.UU. iniciaron la segunda fase de su ciber-ataque.

Todos los vuelos, tanto nacionales como internacionales, de Estados Unidos, se cancelaron vía ordenador. Los aviones no podían aterrizar porque no había radares, rutas aéreas ni horarios, y corrían el riesgo de colisionar al tomar tierra. Al terminárseles el combustible, todos tuvieron que aterrizar, provocando algunos accidentes en todos los aeropuertos del país. Del mismo modo, todos los ordenadores de Tráfico y de Transportes de todas las ciudades norteamericanas dejaron de funcionar: los semáforos se apagaron, las redes de metro se colapsaron... Accidentes por doquier, caos, destrucción, anarquía. Los delincuentes saquearon impunemente tiendas y establecimientos, las divisas cayeron, la bolsa dejó de existir, las cuentas de los bancos desaparecieron y en cuestión de horas sólo existía el dinero de papel, el que se podía tocar. Un país entero colapsado en el que ni siquiera era seguro despegar porque estaban aterrizando aviones constantemente y sin avisar. Los soldados ni siquiera podían tomar el autobús para ir a sus bases militares, los aviones de guerra no podían repostar de los camiones que deberían traer el combustible, las bases militares no podían comunicarse entre sí y no había forma de averiguar qué había que hacer.

Simultáneamente, los científicos de Bertovik colocaban cargas de sustancias contaminantes en las reservas de agua de todo el país. Como los ordenadores de control sanitario estaban estropeados, nadie detectó que el agua estaba contaminada y gran parte de la población se intoxicó. De repente, ni siquiera se podía extraer agua del grifo. La sequía, la anarquía y la ausencia de medios de comunicación provocó el caos en el país.

También fueron tomadas las redes de ordenadores de la Seguridad Social: los hospitales quedaron inutilizados. Los contaminados por el agua llegaban a montones y ni siquiera había medios para atenderles. Sanidad, economía, ejército y gobierno quedaron colapsados.

Ante la aparente impotencia del país, la Guardia Urbana se vio obligada a racionar alimentos entre la población mientras intentaban enviar a las islas a los comandos militares estadounidenses que estaban en otros países del mundo. Pero para cuando al presidente se le ocurrió tan genial idea, estos

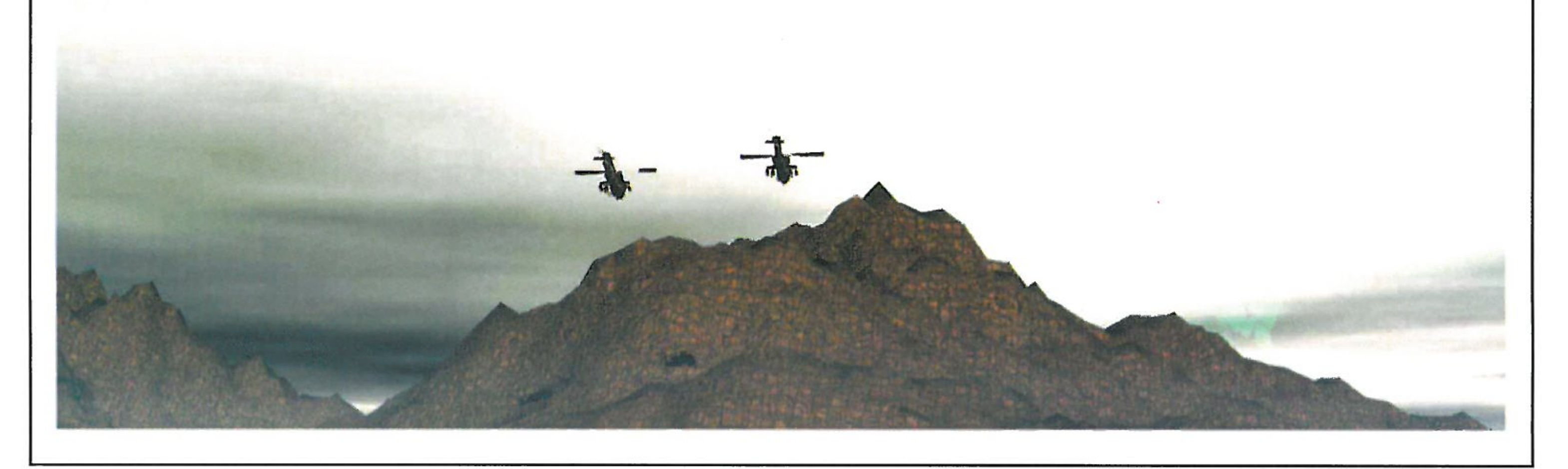


comandos también habían sido inutilizados de una u otra forma. Estados Unidos quedó indefensa, abierta a cualquier invasor al que le apeteciera tomar el país, y las pocas fuerzas militares que conseguían funcionar, eran necesarias para mantener la paz y el orden en su propio territorio.

Sólo una unidad americana podía intervenir en Hawai: el USS Armstrong, un portaaviones que estaba haciendo maniobras en las costas hawaianas y que no había sido tomado por el enemigo. Pero la razón de que Bertovik no hubiera tomado este barco no es que se hubiera descuidado, sino que toda su capacidad de ataque consistía en tres aviones: el Escuadrón Eagle (Águila). Si al portaaviones se le ocurriera acercarse a la costa, el submarino que esperaba bajo las aguas de Kauai lo achicharraría. Y si los Harrier del Escuadrón Eagle atacaran, los cientos de aviones de Bertovik les estarían esperando.

Además, por si acaso, Bertovik lo tenía todo controlado: para evitar sorpresas, había infiltrado a un topo en el portaaviones, que sabotearía el barco si la cosa se ponía fea. Parece que tenemos todas las de perder ¿eh?

Como habrás imaginado, tú eres el piloto de uno de los tres Harrier que componen el Escuadrón Eagle. Concretamente, el Eagle One, el que da nombre al juego. ¡Y ya sabes todo lo necesario para empezar a jugar! Menudo argumentito.



EL HARRIER, UN AVIÓN MUY ESPECIAL

Lo primero que necesitas saber es cómo funciona tu avión. El Harrier es un aparato muy especial, y se trata del protagonista indiscutible del juego. Pilotarás otros aparatos en determinados momentos del programa, pero de manera eventual. Éste es tu avión, y si aprendes a pilotarlo como es debido, sabrás pilotar los otros aparatos y casi cualquier cosa que se te ocurra.

Lo que hace diferente al Harrier de todos los demás aviones es que ni siquiera es un avión propiamente dicho: puede funcionar como avión y también puede hacerlo como helicóptero. Esto se debe a su complejo sistema de propulsores, capaces de girar sobre sí mismos más de 90 grados. Los propulsores impulsan el aire hacia atrás para hacer que el avión avance, pero si accedes al Hover Mode (o Modo Equilibrado), los reactores girarán para expulsar el aire hacia abajo y hacer que el aparato se mantenga quieto en el aire, como si fuera un helicóptero.

Durante el juego puedes pasar de Hover Mode (llamémoslo «Modo Helicóptero») a Jet Mode («Modo Avión») siempre que quieras. En Jet Mode vuelas mucho más rápido, como lo harías con un avión normal en cualquier otro juego; y en Hover Mode puedes moverte hacia arriba (acelerando, ya que aumenta la propulsión de aire hacia abajo), hacia abajo (frenando, lo que reduce esa propulsión), hacia los lados (ladeando los chorros de aire hacia la derecha o la izquierda) y hacia delante y atrás (inclinando el morro hacia delante o subiéndolo para retroceder).

Para acostumbrarte a los dos modos, especialmente al Hover Mode, que puede resultar más que complicado al principio, te aconsejamos que practiques en la opción de Entrenamiento. Poco importa que superes el entrenamiento o no, lo importante es que controles el avión con toda facilidad. Verás que, cuando comprendes para qué es cada botón, el funcionamiento de los controles es muy intuitivo. Pero sólo entonces.

Los controles y su correcta utilización son los siguientes:

EN JET MODE

El avión vuela como lo haría uno normal, y no puede permanecer quieto en un mismo sitio.

X: Sirve para disparar balas por defecto, igual que en Hover Mode. Las balas no se acaban nunca: recuérdalo cuando andes flojo de munición (casi siempre, a partir de la mitad del juego).

Si cambias de arma con Círculo, X disparará el arma que tengas seleccionada. Las armas secundarias —todas menos las balas normales, el denominado Cañón— son mucho más potentes que las balas normales, pero cada una exige una utilización muy distinta. En el caso de los misiles, tanto si son Aire-Aire, Aire-Tierra o Aire-Agua, puedes disparar dos cada vez. Los cargadores del avión tardan unos segundos en recargarse. Debes tener cuidado con no pulsar demasiado rato X si tienes seleccionada un arma secundaria: a veces, a causa de los nervios, sólo quieres disparar un misil pero, al mantener el botón pulsado durante unas décimas de segundo, sueltas dos. Esto puede perjudicarte seriamente después de la mitad del juego, donde la munición escasea cada vez más. Dispara las armas secundarias de una en una, siempre que no estés usando el cañón. Y antes de disparar, comprueba que tienes seleccionada el arma que necesitas: disparar por error un torpedo Aire-Agua cuando sólo tienes tres o cuatro puede significar el fracaso de la misión.

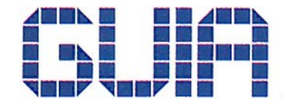
Cuadrado: Sirve para reducir la velocidad. No actúa instantáneamente: si quieres perder velocidad, deberás mantenerlo pulsado durante unos cuantos segundos. La mayoría de los aviones en la primera mitad del juego vuelan más despacio que tú. Esto puede ser un problema si no reduces de vez en cuando la velocidad: al perseguir a un enemigo demasiado rápido, puedes pasarle de largo sin querer (por el exceso de velocidad) y ponerte a tiro, justo delante de él. Vigila siempre la velocidad.

Tampoco mantengas demasiado tiempo apretado este botón, porque reduciría tanto la expulsión de aire que el avión perdería estabilidad y caería sin remedio. Recuerda que, para volar muy, muy, muy despacio, está el Hover Mode. No pretendas frenar el avión en el aire en Jet Mode, o lo frenarás irremisiblemente contra el suelo...

Círculo: Sirve para cambiar el arma que disparará el botón X. En cada misión cuentas con un determinado arsenal de armas: a veces cañón y cohetes con misiles Aire-Aire; otras varias modalidades de misiles... El cañón siempre te acompaña, pero las otras armas a veces cambian. Lo primero que tienes que hacer al principio de todas las misiones es pulsar este botón varias veces para echar un vistazo a todas las armas que tienes.

Te aconsejamos encarecidamente que al principio del juego escojas como idioma el inglés y no el español. Al menos, la primera vez que juegues en una misión. No es que el doblaje sea malo (de hecho, es fabuloso), pero las palabras son más largas y muchas veces unas frases se juntan con otras haciéndote un lío. Lo mejor, para saber siempre qué arma llevas, cuando estás siendo atacado por un misil o cuando te están disparando desde tierra, es que lo escuches todo en inglés, con frases cortas, concisas y muy fáciles de entender. Son las expresiones que has visto en todos los juegos: «Misile Alert», «Rockets», «Air to Air Misile», «Fuel Low», «Fuel Critical», etc.

Triángulo: Lo mismo que Cuadrado, pero para aumentar la velocidad. No temas por pulsarlo demasiado: si bien por reducir la velocidad en exceso puedes perder el control, por aumentarla a tope no pasa nada. Bueno, consumirás más combustible, pero también avanzarás más rápido. Además, el combustible sólo es un problema en cuatro o cinco misiones, no te preocupes por él todavía. Debes saber, en todo caso, que un buen acelerón puede salvarte la



EL HARRIER, UN AVIÓN MUY ESPECIAL

vida en muchas ocasiones. Cuando en el radar veas que vienen uno o varios aviones (atención: aviones, no helicópteros, que en el radar tienen el mismo aspecto, deberás saber qué son por la velocidad a la que se mueven), acelera y sobrepásalos por arriba. Ellos dispararán misiles Aire-Aire para darte cuando estén a unos 600 metros. Sus misiles, como los tuyos, salen de la parte inferior del avión y te siguen de forma automática. Si vas rápido y pasas por encima del avión enemigo que viene de frente, su misil sale hacia abajo y tiene que trazar una curva hacia arriba para alcanzarte. Como estás acelerando, el pobre misil no es capaz de girar lo suficiente y no te alcanza. En cambio, si vas despacio o vuelas a una altura que no es igual o inferior a la de tu enemigo, sus misiles sólo tendrán que avanzar en línea recta para darte, y sufrirás las consecuencias. Ya sabes: si vienen aviones de frente, acelera y pásalos por encima. Luego, si quieres, persíguelos, pero siempre por detrás.

L1: Sirve para seleccionar el enemigo destacado. Si por ejemplo tienes ante ti a dos aviones, uno estará rodeado por un cuadradito verde (el denominado «HUD») y debajo tendrá un número que no para de cambiar. El cuadradito sirve para detectar automáticamente a ese enemigo, y el número que tiene debajo es la distancia a la que estás de él medida en metros. El detector automático de todos los misiles teledirigidos (los de cualquier tipo) y el alcance de tus balas es el mismo: 625 metros. Si tienes a un avión a 650 metros, no podrás alcanzarle hasta que no te acerques más. Al estar por debajo de los 625 metros, el detector de tus misiles sonará, se fijará un círculo sobre el enemigo y podrás disparar.

Si por alguna razón quieres seleccionar a otro enemigo en la pantalla, deberás pulsar L1. Imagina que estás persiguiendo a dos aviones. Uno, el señalado, está a 700 metros, por lo que todavía no puedes dispararle. Pero el otro parece que está más cerca, y quieres atacarle primero. En ese caso, deberás pulsar L1. El HUD pasará al otro avión y podrás ver si efectivamente está más cerca o no.

En cualquier caso, el HUD siempre se coloca automáticamente sobre un enemigo, y pocas veces tienes a más de uno en pantalla en los primeros niveles. Practica los cambios de HUD cuando puedas, para las misiones de después, pero no te preocupes demasiado de esto ahora.

L2: Mueve el rotor de cola para girar hacia la izquierda, como R2 lo hace para girar a la derecha. Es muy importante utilizar estos botones para controlar el rotor, combinados con las direcciones de la cruceta, porque así los giros son mucho más rápidos. En multitud de ocasiones, te pasará un enemigo y tendrás que girar 180º para perseguirle. Intentar hacerlo sólo con la dirección, al estilo *Ace Combat,* no será suficiente: le perderías la pista. Un giro más rápido combinando el control de dirección normal con estos botones dará mejor resultado. Sabrás que estás girando al máximo de las posibilidades del avión cuando notes que el mando vibra. Utiliza esta técnica tanto en Jet Mode como en Hover Mode para dar caza a los aviones en el menor tiempo posible.

R1: Es el selector de modo, para pasar de Jet Mode a Hover Mode o viceversa. Es imprescindible que utilices ambos modos de la forma correcta sin tener que pensar siquiera, automáticamente. El avión debe ser «una prolongación de tu mente». Si tienes que pararte a pensar en dónde está el botón que activaba el Hover Mode o viceversa, estás perdido. Practica tanto como sea necesario en el modo de Entrenamiento.

R2: Lo dicho: para mover el rotor y girar hacia la derecha el avión.

Select: Cambia la perspectiva de primera a tercera persona y viceversa. No subestimes ninguna de las dos vistas, porque a veces te será más útil una y a veces otra. La vista exterior es interactiva: el avión se aleja o se acerca a la pantalla según la velocidad a la que vuelas o la inclinación del morro. Esta vista es muy útil para aterrizar y para volar por lugares complicados (como por debajo de puentes, entre edificios, etc.); mientras que la vista en primera persona es la ideal para casi todo lo demás: persecuciones, batallas a cielo abierto, disparos de precisión y utilización de torpedos, especialmente.

EN HOVER MODE

El avión vuela como lo haría un helicóptero, y puede permanecer quieto en un mismo sitio, moverse lateralmente sin avanzar, subir o bajar verticalmente, etc. El Hover Mode es imprescindible durante más o menos medio juego, así que practica. Perfecto para acabar con enemigos poco importantes desde la distancia, a poca altura, sin correr riesgos. Imprescindible para objetivos marinos, costas atestadas de enemigos terrestres, para

EL HARRIER, UN AVIÓN MUY ESPECIAL

defender territorios sin moverse del sitio, etc.

X: Como en Jet Mode, es el disparo. Recuerda que dispara el arma que tengas seleccionada en ese momento.

Cuadrado: Si en Jet Mode Cuadrado servía para reducir la velocidad, aquí sirve más o menos para lo mismo: al estar los turbopropulsores en posición vertical, Cuadrado hace que salga menos aire hacia abajo, y por lo tanto el avión baja. No lo pulses demasiado o tu Harrier caerá como una piedra contra el suelo. Necesitarás utilizar Cuadrado para aterrizar (siempre en Hover Mode) en las misiones en las que debas hacerlo. Recuerda que, en Hover Mode, inclinar el avión hacia adelante, atrás, a un lado o al otro sirve para mover el avión hacia la parte que queda más baja del aparato. Más vale que aprendas a quedarte justo en un sitio sin moverte, si quieres salir victorioso de la última misión del juego.

Para los aterrizajes, guíate por la sombra del avión en el suelo. La sombra te indicará sobre qué lugar de la superficie estás exactamente. A veces piensas que estás más adelante o atrás, pero la sombra te da la posición exacta en la que quedarías bajando verticalmente y sin avanzar. Para aterrizar, lo mismo: coloca la sombra del avión sobre el lugar adecuado y entonces baja poco a poco con Cuadrado, pulsándolo intermitentemente para no descender demasiado rápido.

Círculo: Como en Jet Mode, sirve para seleccionar el arma que quieres utilizar. En un Harrier real, disparar un misil en Hover Mode quemaría el avión (¿has visto la secuencia del principio de *El Mañana Nunca Muere*? Pues justamente a eso nos referimos: es imposible), ya que el fuego propulsado fundiría la chapa, además de mandar el aparato a la porra por el impulso de salida. Por fortuna, el Harrier de *Eagle One* es sólo un Harrier de videojuego, y puedes disparar todas las armas sin miedo a achicharrarte, independientemente de que estés en Hover Mode o en Jet Mode. Lo que sí es cierto es que los cohetes (*rockets*) se utilizan con mayor precisión en Hover Mode, ya que al estar quieto puedes apuntar con ellos mucho mejor. Recuérdalo, especialmente para las costas con enemigos serios, si escasean los misiles Aire-Tierra.

Triángulo: Si en Jet Mode aceleraba, en Hover Mode sirve para subir, para ascender verticalmente. Pero claro, si inclinas el morro hacia delante o hacia atrás, el botón Triángulo sólo aumentará el chorro de aire en la dirección correcta, haciendo que el Harrier avance más rápido hacia la zona a la que has inclinado el avión.

No, no es tan complicado como suena, pruébalo.

L1: Lo mismo: para seleccionar al enemigo destacado. No obstante, el botón L1 se utiliza mucho más en Hover Mode que en Jet Mode. Si te colocas, por ejemplo, frente a dos tanques que están apostados en tierra, puedes acabar con un misil para cada uno. En cambio, si disparas uno, hasta que éste no dé en el blanco, el HUD no pasará al otro tanque, y en esos dos o tres segundos podrías recibir un cañonazo. Solución: desciendes, tiras misil a uno, pulsas L1, tiras misil al otro, escapas en Jet Mode y, para cuando estés a un kilómetro del lugar, llegarán ambos misiles y los dos tanques serán historia. ¡Practica, practica!

L2: Para girar hacia la izquierda con el rotor. En Hover Mode los movimientos de rotor son imprescindibles, ya que con las direcciones normales el avión no gira (sólo se desplaza lateralmente hacia los lados, pero siempre con el morro hacia el mismo sitio). Usa el rotor para disparar en círculos cuando estés defendiendo un emplazamiento de los aviones enemigos, sin moverte del sitio. Sí, como Arnold en *Mentiras arriesgadas*.

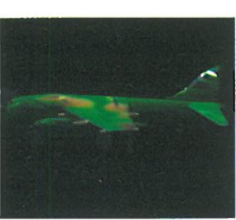
R1: Sigue siendo para lo mismo: para seleccionar Jet Mode si estás en Hover Mode o viceversa. Notarás que, estando en Hover Mode, al pulsar este botón el avión sube algunos metros de altura. Esto es para evitar choques: los propulsores, antes de girar, aumentan de presión para que el avión suba unos metros, evitando posibles colisiones con elementos frontales. Esto es fantástico para salir pitando de zonas con montañas o edificios, si estabas volando bajo.

R2: También para mover el rotor y girar hacia la derecha, sin moverte del sitio.

Select: Igual que en Jet Mode. Recuerda utilizar la cámara exterior al avión para aterrizajes y zonas en las que debas esquivar obstáculos a distancias cortas, siempre en Hover Mode.

LAS ARMAS LAS CARGA EL DEMONIO









La variedad de armas de *Eagle One* es más amplia que la de *Air Combat* y la de *Ace Combat 2*. No llega a ser como el abanico de artefactos de *Ace Combat 3*, pero éstas son mucho más específicas: cada una tiene una determinada utilización, y si una se te da mal, poco importa lo bien que uses las otras...

Cañón
Los disparos con la ametralladora del avión son los más utilizados en todo el juego, ya que no se gastan y gozan de un poder destructivo considerable. La parte mala es que hay que apuntar muy bien para acertar, y estar a una distancia inferior a los ya mencionados 625 metros. Sí, esto es fácil de decir, pero ya verás como no resulta tan sencillo...

Cuando estás en el aire, los enemigos se mueven. Al disparar, verás en qué dirección van tus balas: si estás girando hacia la derecha, te parecerá que las balas trazan un arco hacia la izquierda; y si vuelas hacia la izquierda, te parecerá que las balas se desvían a la derecha. Es como si lanzaras una piedra hacia delante y giraras la cabeza a un lado. Esto es tremendamente importante, ya que cuando pretendas acabar con un enemigo en el aire tendrás que calcular cuándo llegarán tus balas hasta donde está el malo, y dónde estará éste para entonces. Es como cazar patos con una escopeta, más o menos: hay que disparar un metro por delante de la cabeza del pato. Si el avión malo está a unos 600 metros delante de ti, volando hacia la derecha, tendrás que disparar unas dos veces la distancia del avión enemigo más a la derecha para que las balas le den. En cambio, si estás a unos 100 metros del malo, con disparar al centro será suficiente para acertar, aunque le des en la cola.

Todo esto, tan lógico, puede convertirse en algo muy complicado en pleno vuelo, cuando te ves rodeado por seis cazas rapidísimos y no te quedan misiles. ¡Ah, claro, y recuerda que no todos los aviones enemigos vuelan a la misma velocidad! Deberás acostumbrarte a calcular, a ojo, hacia dónde disparar según la velocidad del enemigo, para que las balas lleguen hasta él en el momento preciso en que el malo alcance el punto hacia el que estabas apuntando. Más vale que aprendas a hacer esto a la perfección, para defender tu portaaviones cuando las cosas se pongan feas. En Hover Mode, claro.

Cohetes/Rockets
Son algo así como «balas muy potentes». Se disparan de tres en tres y tardan un par de segundos en recargarse. No hacen tanto daño como los misiles, pero van bien para zonas con muchos enemigos juntos en tierra o para terminar antes con los barcos cuando tienes que reservar torpedos o se te han acabado. En cualquier caso, apuntar con ellos es terriblemente complicado en movimiento: sólo te servirán para enemigos que estén quietos, y en Hover Mode. Acostúmbrate a utilizarlos, para ahorrar tiempo y combustible.

Misiles Aire-Aire
Puedes disparar dos cada vez, como hemos dicho un poco antes, pero no es nada aconsejable. La mitad de los aviones enemigos quedan hechos trizas con un solo misil; y los que sobreviven, apenas necesitan un par de balazos después para caer al vacío hechos pedazos. Si disparas dos misiles a cada avión, te quedarás sin munición pesada a la mitad de la misión, y será entonces cuando de verdad la necesites. Intenta disparar un misil a cada avión enemigo y, justo después de lanzarlo, pulsa Círculo para cambiar al Cañón de balas normales y rematar al malo. Esta técnica es imprescindible a partir de la tercera isla. También cabe destacar que los misiles Aire-Aire no siempre dan en el blanco. Cuentan con un sistema de rastreo por calor, pero también tienen un determinado alcance de rastreo y una movilidad reducida (debido a que avanzan mucho más rápido que un avión). Si lanzas un misil a un malo y éste hace un giro brusco, lo esquivará. Y lo peor es que los malos a partir de la segunda o tercera isla suelen hacer estos giros a todas horas.

Si lanzas misiles a aviones que vengan de frente, deberás hacerlo como ellos lo hacen: nada más sonar el detector del HUD. Si tardas un segundo de más, el enemigo te habrá sobrepasado para cuando lances el misil y se perderá en el aire.

En las persecuciones, no dispares misiles si los dos estáis girando porque, como sucedía con las balas, los misiles continuarán en línea recta debido a la fuerza centrífuga y no darás en el blanco.

Si estás persiguiendo al malo en línea recta y éste está muy lejos, le será fácil esquivar el misil. Y si está demasiado cerca, es probable que el proyectil salga tan rápido que no le dé tiempo a cambiar de ruta para dar al malo. ¡Vamos, que esto del rastreo teledirigido es casi tan difícil como apuntar a mano! Aunque todo esto es algo que irás aprendiendo paulatinamente a medida que avances en el juego, ya que los aviones de los primeros niveles nunca esquivan nada, y vuelan tan despacio que resulta casi imposible fallar.

Misiles Aire-Tierra
Es casi imposible fallar. Una vez que el HUD suene, dispara. Ningún tanque es tan rápido como para esquivar un misil (mientras que a ti no te costará nada esquivar los misiles Tierra-Aire).

Lo malo de estos misiles es que siempre llevas muy pocos. Además, cuando empiezas la misión con misiles Aire-Tierra, significa que habrá objetivos en tierra. Intenta reservarlos para los objetivos, y no los malgastes con tanques y *jeeps* de relleno. Especialmente, cuando se trate de misiles Tomahawk, tan potentes como escasos.

Misiles Aire-Agua
Sí, torpedos. Sólo los tendrás en un par de misiones, y siempre son muy escasos. Asegúrate de no disparar ninguno por error, porque con el resto de armas es muy lento acabar con barcos, submarinos y buques. Si hay muchos malos en el agua y muy pocos torpedos que tirar, úsalos para los barcos grandes y acaba con los pequeños a balazos y cohetazos.

Bombas
También muy escasas. El Harrier del juego, como los de verdad, sólo es capaz de transportar dos bombas, debido a su escasa autonomía.

Las bombas caen verticalmente, con lo que quedan fuera de la pantalla al dispararlas y no es nada fácil apuntar. Lo peor es que aquí no vale el truco de la sombra, como para aterrizar, porque para eso tendrías que acercarte mucho al suelo y la honda expansiva acabaría contigo al lanzar la bomba. Por supuesto, tenemos un truco fantástico para eso: cuando tengas que lanzar una bomba en un sitio determinado, acércate al objetivo, activa el Hover Mode y pulsa Start para pausar el juego. Entonces ve a la opción de «Pause View», entra y gira la cámara para ver el avión justo desde arriba, verticalmente. Entonces, pulsa Start de nuevo y entra en Resume Game. Ahora, gracias a esta nueva vista, podrás calcular con total exactitud dónde caerá la bomba, sin necesidad de acercarte al suelo y sin correr ningún peligro.

Cuando ya hayas eliminado los objetivos con las bombas, pulsa Select para acceder de nuevo a las cámaras normales del juego, ve a por más bombas adonde sea necesario y, cuando vuelvas, repite el procedimiento para apuntar y dejar caer los pepinos explosivos.

¿Ya estás listo para afrontar el juego? ¿Estás seguro? Bueno, ya veremos...

PRIMERA ISLA: HAWAI

Nos vamos a la primera isla del juego, algo facilito para empezar. Hay poca presencia de la ANM. Las bases estadounidenses han sido ocupadas por unos cuantos soldados, pero la escasa presencia militar americana ha hecho que los malos no desplieguen aquí más tropas de las necesarias. Derrota a los invasores para devolver el control de la primera de las islas a tu país. Bueno, a Estados Unidos, ya sabemos que no es tu país, pero te gustan las hamburguesas ¿no?

MISIÓN 1. ZAFARRANCHO

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire.
Objetivos: Eliminar a los cazas que están atacando la base de Hilo.
Tipo de enemigos principales: Cuatro aviones MiG21 (cazas).
Otros enemigos: Ninguno.

Estás en la base de Hilo, en Hawai. Tu avión está aterrizando en la pista, y la base está siendo atacada por cuatro cazas enemigos. Debes despegar inmediatamente para acabar con ellos antes de que acaben con las instalaciones. Los aviones Águila Cinco y Águila Tres han sido destruidos, y sólo quedáis tres. Pero como en casi todos los juegos, los otros deben estar por ahí tomando cervezas, porque tú sólo ves enemigos...

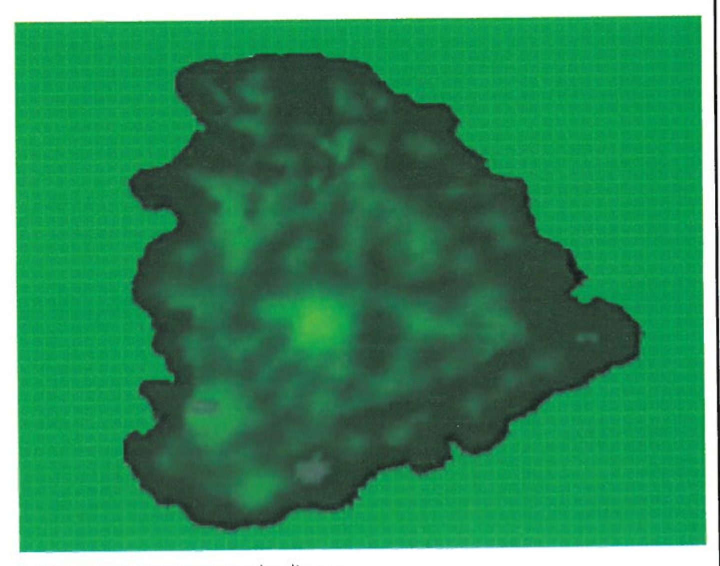
Bah, nada serio. Algo sencillito, para empezar. Despega en Hover Mode, pulsa Triángulo para ganar altura, y acciona el Jet Mode para perseguir a los malos. Son cuatro: dos en cada zona. Busca los misiles Aire-Aire con Círculo y persigue a los troncos. No vayas demasiado rápido, porque son muy lentos. Colócate en sus seis y dispara un misil a cada uno. Ni siquiera necesitarás rematarlo con balas. Puedes pasarte este nivel en unos 30-40 segundos, no es un reto para ti... ¿o sí?

MISIÓN 2. CARRETERA MORTAL

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Tierra.
Objetivos: Eliminar al convoy de camiones y tanques que se dirige al emplazamiento subterráneo en el noroeste de la isla.
Tipo de enemigos principales: Carros de combate y camiones.
Otros enemigos: Ametralladoras fijas en tierra, *jeeps*, tanques y aviones MiG21.

Empieza a complicarse la cosa. Aquí deberás combinar por primera vez el Jet Mode con el Hover Mode. Un convoy de camiones y tanques enemigos se acerca a toda velocidad a una base subterránea en el noroeste de la isla, y debes destruir a todos los malos antes de que lleguen a la entrada de dicha base. Puede parecer sencillo cuando estés disparando a los primeros malos, pero cuando veas que el último está a punto de llegar y todavía estás friendo a tiros a otro, te pondrás bastante nervioso...

Bien, bien, todos tranquilos. Lo primero es despegar. Estás en la base de Hilo, así que despega directamente en



Jet Mode, toma un poco de altura y gira un poco hacia la izquierda para tomar la dirección correcta. Utiliza el indicador de texto y la flecha de la parte superior de la pantalla: es algo así como una «brújula de objetivos» que te indica en qué dirección está tu siguiente objetivo en todas las misiones. Los objetivos aparecen en color amarillo, tanto aquí como en el radar. Coloca la pequeña flecha en el centro de la parte superior de la pantalla para ir hacia allí en línea recta. Acelera para llegar cuanto antes a la zona en la que está el convoy (puedes ayudarte del mapa del Ordenador de Navegación que hay en el modo Pausa, si quieres). Pasa de todos los malos que te encontrarás por el camino, tanto en tierra como en el aire. No tienes misiles Aire-Aire y tampoco te daría tiempo a ocuparte de ellos. Sigue avanzando en línea recta hacia la dirección que indica

MISIÓN 1



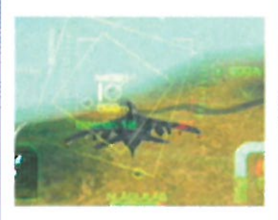


PRIMERA ISLA: HAWAI

MISIÓN 1

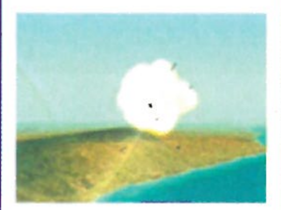




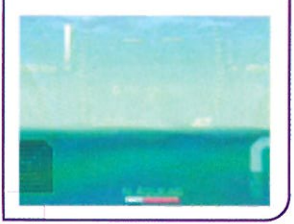












la flecha amarilla y, cuando tengas a los malos en el radar, reduce la velocidad un poco. Cuando ya los veas delante de ti, activa el Hover Mode.

Verás que vienen por el camino, bastante rápido. En Hover Mode, colócate cerca del camino, perpendicularmente a la fila de malos y a poca altura del suelo. Así podrás achicharrarlos cómodamente, uno a uno, con Misiles Aire-Tierrra. Recuerda: el HUD suena, disparas, L1, suena, disparas, L1, etc. ¿Vale? De todos modos, si te colocas bien, podrás aniquilarlos a balazos sin sufrir demasiados daños. Aunque eso sí: si usas balas, apunta un poco por encima del objetivo al que quieres alcanzar, ya que al estar tan cerca del suelo, las balas dan en la superficie.

No te preocupes por los malos secundarios que no paran de dispararte (los puntos rojos del radar, y los aviones también rojos que no paran de dar vueltas). No te harán demasiado daño, y entretenerte con ellos significaría perder un tiempo precioso.

MISIÓN 3. RESCATE

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire, Misiles Aire-Tierra.
Objetivos: Rescatar al piloto estrellado del Águila Cuatro antes de que le encuentre el enemigo (después, aparecerán tres malos que también serán un objetivo). Por último, aterrizar en tu base.
Tipo de enemigos principales: Helicópteros Apache.
Otros enemigos: Ametralladoras fijas en tierra, tanques, aviones MiG21.

La cosa se complica de verdad aquí. Águila Cuatro ha perdido el control del avión y se ha estrellado en algún lugar de la isla de Hawai. Puedes ver su posición exacta en el mapa del Ordenador de Navegación, si quieres.

En esta misión no tienes que despegar porque empiezas en el aire. Pero eso sí: acelera si no quieres ser alcanzado por los enemigos que hay en tierra. Gira un poco para tomar la dirección indicada por el texto y la flecha azules de la parte superior de la pantalla. Es la dirección en la que está tu compañero. Deberás llegar hasta su posición, activar el Hover Mode y aterrizar en la flecha marcada en el suelo para recogerle.

Nada más hacerlo, aparecerán en el radar tres marcas enemigas que se acercan. No son aviones, aunque vengan tan rápido, sino helicópteros Apache. Están marcados en amarillo, lo que significa que son uno de los objetivos que debes cumplir para pasar de nivel. Despega en Hover Mode y activa el Jet Mode para ir hacia donde están los malos, que se acercan a ti a todo trapo. Selecciona los Misiles Aire-Aire y olvídate de los aviones marcados en rojo en el radar, que sólo sirven para distraerte. Antes de pasar de largo a los Apache, activa el Hover Mode, colócate a la misma altura que están ellos (unos 1300 pies) y acaba con los tres. Nada complicado, aunque te dispararán bastante. Lo de siempre: misilazo, L1, misilazo, L1 y misilazo. ¿Ya te los has cargado? Pues ya está: ahora sólo tienes que seguir la flecha azul de la parte superior para regresar a la base; ignora a los aviones que no paran de lanzarte misiles. Tienes que aterrizar en la pista de la que has salido. Sigue la flecha azul volando a poca altura y activa el Hover Mode al llegar a eso que parece una ciudad. Al final de ésta, si sigues en línea recta, está la pista de la que has despegado. La reconocerás porque tiene dos hileras de luces a ambos lados que se encienden y apagan. Aterriza, bajando poco a poco con Cuadrado en Hover Mode y guiándote con la sombra del Harrier. Misión cumplida. ¿Ves cómo no era tan difícil?

MISIÓN 4. LIBERACIÓN

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Tierra, Misiles Aire-Aire.
Objetivos: Liberar a la ciudad del Sur de la isla de las tropas enemigas (tanques y cobertura aérea).
Tipo de enemigos principales: Dos helicópteros Apache, dos aviones caza

MISIÓN 2





PRIMERA ISLA: HAWAI

F15-E, tres tanques Chestain, tres *jeeps*.
Otros enemigos: Ametralladoras fijas en tierra, tanques Chestain, aviones MiG21, lanzaderas de misiles y *jeeps.*

Un poco más de marcha para el cuerpo, venga. De lo que se trata ahora es de liberar la ciudad de la zona sur de Hawai, que ha sido tomada por el enemigo. No es seguro que haya todavía habitantes de los tuyos en la ciudad, pero por si acaso debes evitar arremeter contra los edificios. Lo malo es que los tanques y los *jeeps* están patrullando por las calles, por lo que resulta un poco difícil acabar con ellos sin tocar la ciudad. Deberás ser cuidadoso.

Antes que nada avanza en la dirección indicada por la flecha amarilla. Lo primero que te encontrarás, además de los objetivos secundarios en tierra, serán las marcas amarillas en el radar de los aviones y los helicópteros. Es posible que, al ver en el HUD que el primero de ellos es un Apache, decidas activar el Hover Mode para acabar con él desde la distancia. Pero eso sería un error: sólo dos de los objetivos que verás son Apaches. Los otros dos son cazas F15-E, y vendrán a toda velocidad hacia ti. Si estás en Hover Mode, recibirás una buena ensalada de misiles, antes de darte tiempo a activar de nuevo el Jet Mode para escapar. Lo más seguro es pasar de largo los helicópteros en Jet Mode y acabar primero con los dos aviones. Después, desde una distancia prudencial, elimina a los Apache y, si quieres, a los MiG21 que habrá por ahí. A estas alturas, un MiG21 no es un problema para ti, ¿verdad?

Cuando no quede ningún pesado por aquí, sigue la flecha amarilla para llegar a la ciudad tomada por el enemigo, que está muy cerca. En cuanto la veas, desciende hasta unos 500 pies de altura, activa el Hover Mode y selecciona los Misiles Aire-Tierra. Los tres de la derecha son los tanques y los de la izquierda, los *jeeps*. Acaba antes con los tanques, de muy cerca para no dañar los edificios, y así estarás más tranquilo cuando sólo te queden los *jeeps*. ¿Ya? Pues ni siquiera tienes que regresar a la base, misión cumplida.

MISIÓN 5. ESCAPE

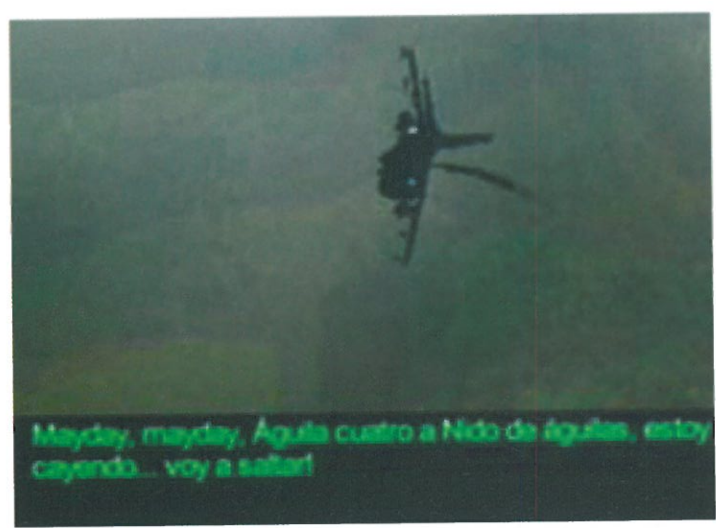
Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire, Misiles Aire-Tierra.
Objetivos: Destruir las torres de vigilancia del campo de concentración enemigo para que la capitana DeLaro pueda escapar con los soldados rescatados en el camión. Destruir las puertas para que el camión pueda salir y escoltarlo después hasta la barcaza de huida. Cuando esté a salvo, aterrizar en el portaaviones.
Tipo de enemigos principales: Cuatro torres de vigilancia armadas con ametralladoras.
Otros enemigos: Ametralladoras fijas en tierra, tanques Lion, *jeeps*, aviones MiG21, helicópteros Apache, lanzaderas de misiles.

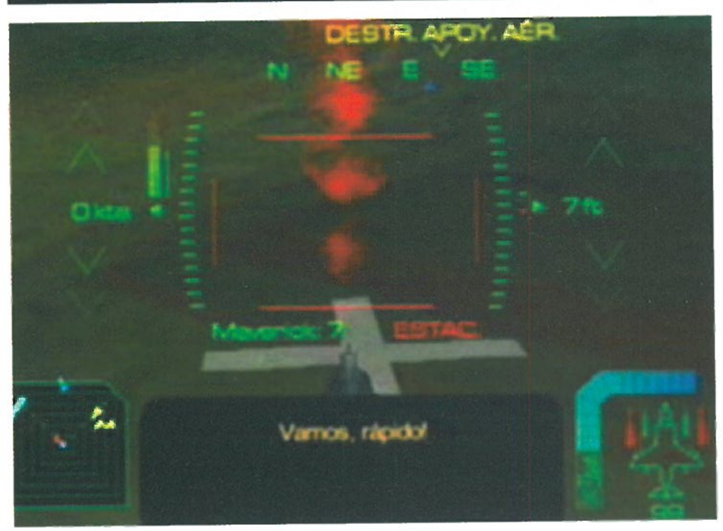
Tu primera misión nocturna, ¿no estás contento? La visibilidad no es tan buena como de día, pero tampoco está mal, gracias al equipo de visión nocturna del avión.

Aquí conocerás a la capitana Verónica DeLaro, que te dará bastantes problemas a medida que avances en el juego. DeLaro se ha infiltrado en el campo de concentración del enemigo con un equipo de fuerzas especiales de tierra para rescatar a los soldados americanos que fueron capturados cuando Bertovik tomó la isla. El problema es que ha sido descubierta antes de escapar, y ahora no puede abandonar la zona porque las torres de vigilancia de las instalaciones le dispararían al intentar salir. Debes ir allí con tu súper avión, destruir las cuatro torres y después romper la puerta de la cerca exterior para que el camión que DeLaro ha robado pueda salir. Y claro, también tendrás que escoltarlo hasta que esté en un lugar seguro. ¿Estás listo?

Uno de tus problemas en esta misión será la munición. Más vale que la administres sabiamente, porque tendrás que eliminar a un montón de enemigos para salvar al camión y los misiles se te aca-

MISIÓN 3





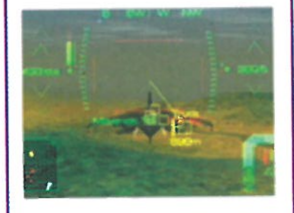
MISIÓN2

















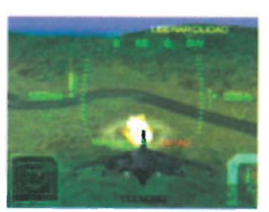
PRIMERA ISLA: HAWAI

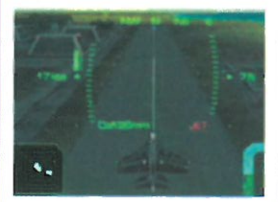
MISIÓN 4



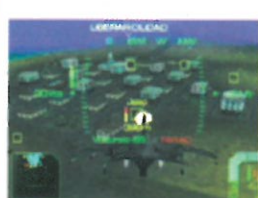


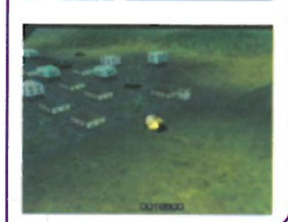












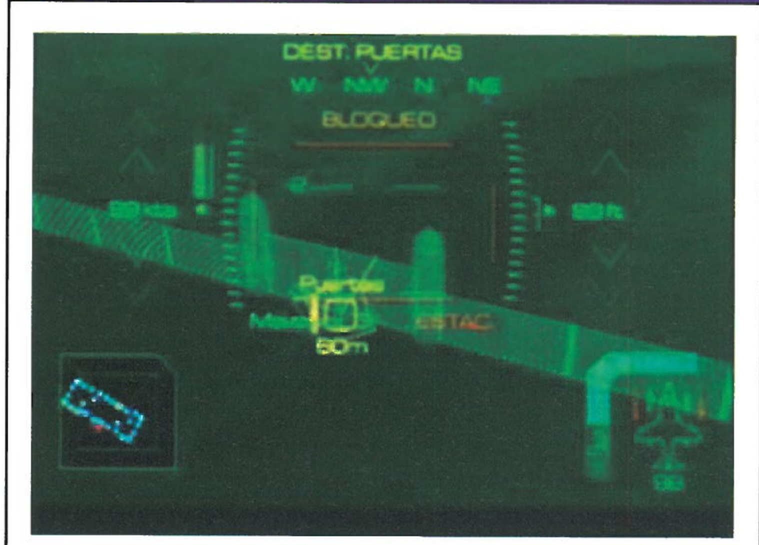
barán muy pronto. Ésta es la última misión en esta isla, por lo que tu equipo se trasladará desde la base en tierra hasta el portaaviones mientras tú rescatas a DeLaro y su camión. Así pues, saldrás de la base de siempre pero tendrás que aterrizar en el portaaviones, que se encuentra cerca de la costa. ¿Todo claro? Bien, pues despegamos.

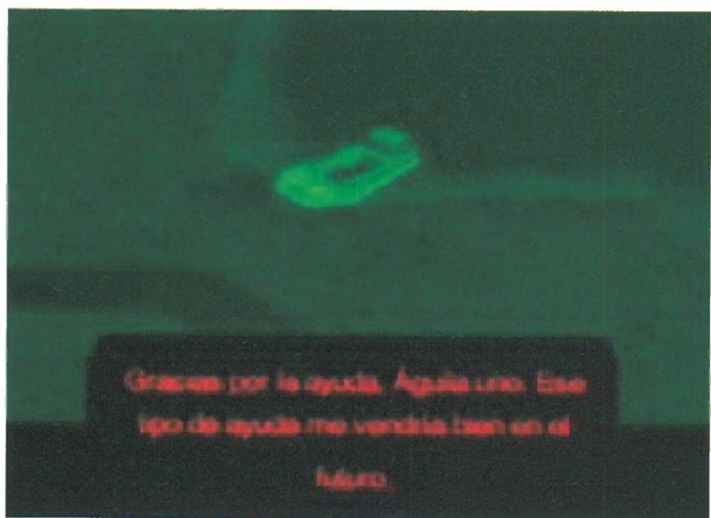
Sal pitando en Jet Mode y dirígete en línea recta hacia la dirección indicada por la flecha amarilla. Llegarás pronto al campo de concentración, así que prepárate para activar el Hover Mode en cuanto veas los puntos amarillos en el radar. Estos puntos son las cuatro torres de vigilancia que debes eliminar. Están abastecidas de ametralladoras muy precisas de gran alcance, de manera que cuanto menos tardes en eliminarlas, más probabilidades de sobrevivir tendrás. Usa misiles Aire-Tierra, uno para cada torre, y será suficiente. Intenta no acercarte demasiado, o recibirás decenas de balazos en cuestión de segundos. ¿Ya? Bien. Ahora, antes de romper las puertas, elimina con balas normales a los dos o tres tanques y camiones que verás en el camino que sale de la base. Si no lo haces ahora, tendrías que acabar con estas unidades después, y para entonces tendrás bastante prisa, así que mejor limpia el área ahora. Cuando no haya moros (o tanques) en la costa, regresa a la instalación en la que está el camión de DeLaro y desciende en Hover Mode despacio para dar con la puerta que hay que destruir. No se trata de la puerta que hay en la construcción central, como podría parecer, sino de la de la valla exterior. Usa la flecha amarilla para orientarte. La reconocerás porque se marcará con el HUD cuando estés muy cerca. Dispara balas normales para destruirla.

Cuando la puerta desaparezca, una secuencia de vídeo te mostrará cómo DeLaro sale de la base con el camión. Te pedirá ayuda para llegar hasta el barco, así que ya sabes. Síguela en Hover Mode, intentando ir siempre un poco por delante del camión. Destruye a los malos que vendrán por todas partes, especialmente a los que más cerca estén del camino.

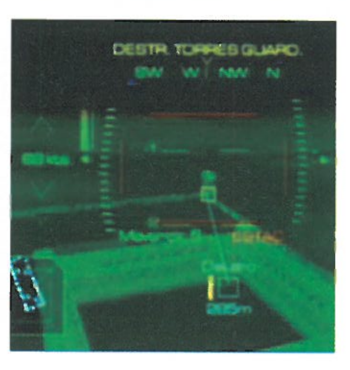
DeLaro te avisará de la llegada de un par de helicópteros Apache: usa un misil Aire-Tierra para cada uno, sin la menor dilación, y después sigue el camino para continuar protegiendo a balazos y misilazos el camión. Vendrán otros dos Apache. Lo mismo. Y pocos segundos después, el camión llegará a la barcaza. DeLaro te agradecerá tu ayuda y te dirá que posiblemente te necesitará en próximas misiones. Te aseguramos que es cierto, ya no te la quitarás de encima en todo el juego... ¿El camión está a salvo? Bien, pues vete de ahí. No es necesario que elimines a más enemigos, si ya tienes el mensaje en pantalla de que debes aterrizar. Sigue la flecha de la parte superior para dar con el portaaviones, que está bastante cerca, y usa el Hover Mode para aterrizar en él con cuidado. Recuerda usar la sombra del avión, que en el mar las distancias engañan aún más que en tierra y podrías acabar buceando con tres mil kilos de chatarra... Bastará con aterrizar para que la misión termine, aunque el portaaviones esté rodeado de aviones MiG atacando.

MISIÓN 5









SEGUNDA ISLA: MAUI

Ya has terminado con una de las cinco islas del juego, ¿estás contento? Pues no lo estés, porque a excepción de la última misión, las demás eran casi de «aprendizaje» comparadas con lo que viene a partir de ahora.

Bertovik no esperaba perder la isla de Hawai bajo ningún concepto, pero se ha quedado sin ella. Por eso, y para que no se vuelva a repetir, ha enviado tropas considerables a la segunda isla del archipiélago: Maui. Encontrarás enemigos por todas partes, y para colmo, el volcán Haleakala está empezando a dar muestras de actividad. Una erupción volcánica podría complicarte mucho las cosas si tienes que llevar a cabo alguna misión de rescate. Y sí, tendrás que llevar a cabo una, claro.

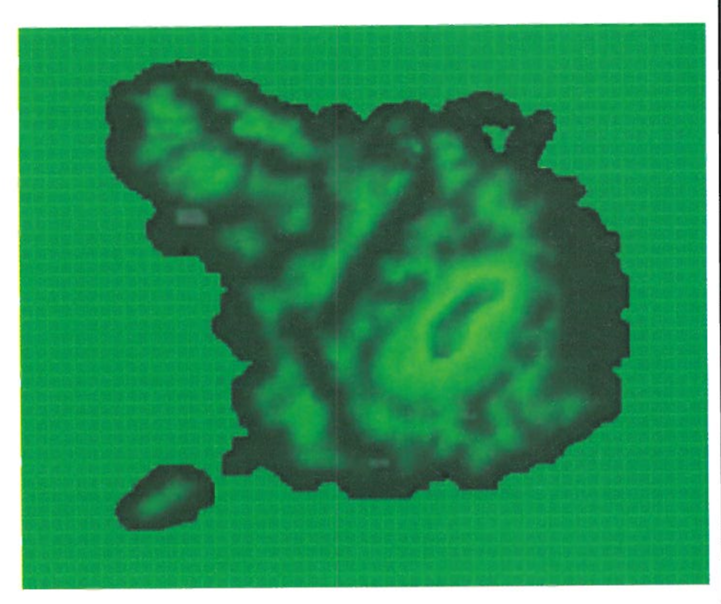
MISIÓN 6. CONTAGIO

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire, Misiles Aire-Tierra.
Objetivos: Eliminar a los coches en los que pretenden escapar de la muerte los dos científicos infectados, antes de que lleguen a la población.
Tipo de enemigos principales: Dos *jeep* (de los científicos) y una patrulla de ataque que aparecerá después, compuesta por cuatro helicópteros Apache, dos tanques y dos *jeeps*.
Otros enemigos: Aviones MiG21, *jeeps*, tanques, lanzaderas de misiles y ametralladoras fijas.

El simpático de Bertovik tenía en la isla a un equipo de científicos expertos en armas químicas, pero ha habido un pequeño accidente: una de las bombas que estaban manipulando los científicos ha resultado dañada y se ha producido un escape. Todos los científicos de la instalación están infectados, ya no hay remedio. Sin embargo, dos de ellos, presas del pánico, han huido en dos coches y se dirigen a la ciudad en busca de una solución imposible. Lo único que conseguirán si llegan a la ciudad será infectar a toda la población y exterminar la ciudad en pocas horas. Debes eliminar los dos coches antes de que lleguen a su destino, ¡rápido!

Nada más empezar la misión, sal pitando en Jet Mode en la dirección en la que está el primer coche. Prepara mientras tanto los misiles Aire-Tierra. Cuando el coche entre en el radar, deja de acelerar, pero sin activar el Hover Mode. Sólo necesitarás un misil para acabar con él, pero no falles, o de lo contrario tendrás que dar media vuelta y perderás mucho tiempo. Cuando hayas eliminado este coche, ignorando a las decenas de enemigos que hay alrededor, avanza en Jet Mode hasta el otro coche y elimínalo también. Es posible que el misil choque contra una montaña, porque esta zona es bastante accidentada. Para asegurarte que no le pierdes de vista, elimínalo en Hover Mode. Nada más explotar el coche, empezará una secuencia de vídeo: una patrulla enemiga se está concentrado a muy pocos kilómetros de distancia.

Activa el Jet Mode y avanza hacia allí tan rápido como puedas. Prepara los Misiles Aire-Aire para acabar con los Apache que sobrevuelan la zona y después usa misiles Aire-Tierra y Cohetes



para los tanques y *jeeps* del suelo. No es demasiado difícil, pero tendrás que actuar rápido para completar la misión antes de que la lluvia de balas acabe contigo. ¿Lo has conseguido? ¡Bien por ti!

MISIÓN 7. JERICÓ

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire, Misiles Aire-Tierra y Bombas.
Objetivos: La idea es eliminar el puente por el que tienen que pasar las tropas enemigas, pero para llegar allí necesitarás combustible, porque casi no tienes. Y después, necesitarás bombas. Y antes de tener las bombas, deberás eli-

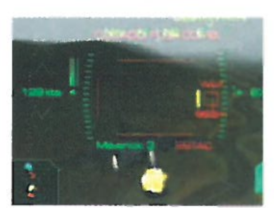
MISIÓN 6

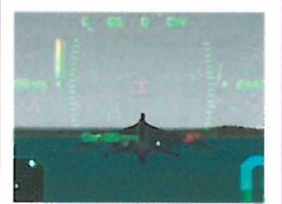
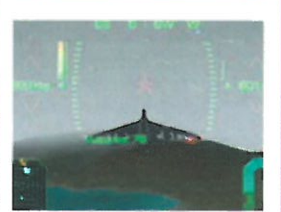


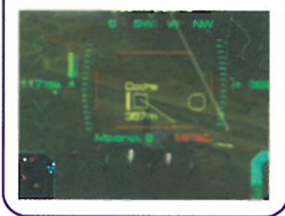


SEGUNDA ISLA: MAUI

MISIÓN 6



minar a un montón de malos. Cosa hecha.
Tipo de enemigos principales: Cuatro puntos clave que destruir en el puente, varios tanques y varios *jeeps*.
Otros enemigos: Seis Apache y todos los tanques y *jeeps* que quieras.

Esta misión es una de las más completas del juego, una maravilla. Empiezas en el aire, a gran altura, a poca distancia de un avión cisterna. Necesitas abastecerte de combustible porque estás en las últimas. Acelera para alcanzar el camión cisterna y después iguala la velocidad para colocarte justo detrás de la manguera. Cuando ésta alcance el morro de tu avión, tu tanque de queroseno se llenará y podrás continuar tu misión. No es tan difícil como parece, pero tampoco te confíes cuando tengas que volver a hacerlo en otros niveles más adelante.

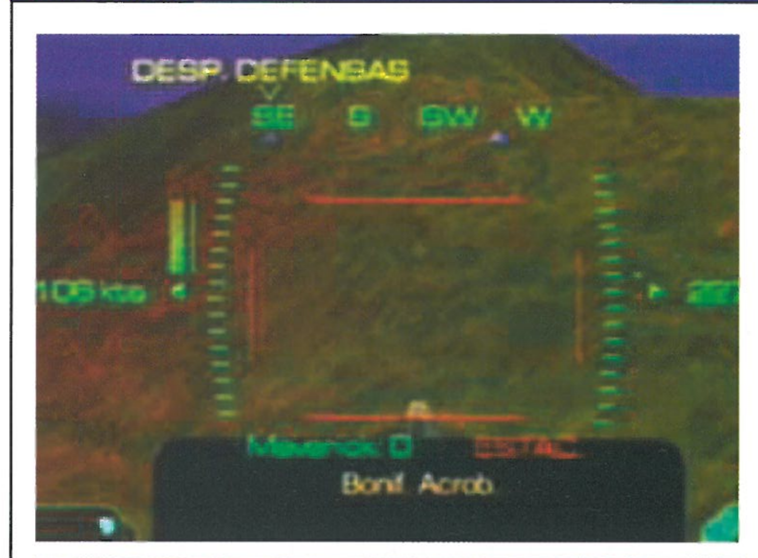
Una vez que tengas el tanque de combustible lleno, desciende hasta unos 1.500 pies de altura y continúa con la misión. Debes ir en la dirección indicada por la flecha amarilla. Al llegar verás que esta flecha no te conduce al puente que hay que destruir, sino hasta un tanque: este tanque es uno de los objetivos que debes eliminar, junto a unos cuantos más que están junto al puente. La situación de este tanque no es casual: está vigilando la base en la que se encuentran las bombas que necesitarás para destruir el puente. Cárgatelo y ve hacia la nueva dirección indicada por la flecha amarilla, que esta vez sí será el puente. Allí verás a un montón de malos nuevos: elimínalos con misiles Aire-Tierra. No desperdicies misiles con los que hay junto al principio del puente en el otro lado, porque tus proyectiles podrían dar en la estructura del puente sin alcanzar a los malos. Antes de disparar, asegúrate que no hay ningún obstáculo entre el tanque que quieras eliminar y tú. ¿Ya? Bueno, pues ya no quedan puntos amarillos en el radar (sólo los cuatro que corresponden al puente). Sin embargo, sí que hay un montón de enemigos señalados en rojo. Concretamente, dos *jeeps* debajo del puente, dos Apache que se acercan por el Sur y algunas ametralladoras fijas por ahí. Cárgatelos a todos, para después poder tirar las bombas con tranquilidad sin ser molestado.

Es probable que te cueste un poco eliminar a los *jeeps* de debajo del puente, pero es importante que lo hagas, porque de lo contrario no te dejarán en paz cuando empieces más tarde con el bombardeo. Además, si pasas por debajo del puente, obtendrás una bonificación de un montón de puntos por la acrobacia. A ello.

Una vez que no haya ni un solo enemigo en la zona, mira tu brújula. Ignora la flecha amarilla, que seguirá señalando el puente, y fíjate en las otras dos: dos flechitas azules. Una es «maciza», por llamarla de algún modo, y la otra es «hueca». La maciza es la que indica la dirección en la que está la base de bombas, donde acabaste con el primer tanque. Síguela y llegarás a la ciudad. No obstante, verás que ahora no sólo hay un tanque como antes, sino un montón de ellos, con algunos *jeeps*. Todos son objetivos que debes eliminar para pasar de misión, así que ponte duro.

Cuando acabes con ellos, no aterrices todavía. Observa lo que hay por ahí: dos tanques más en la costa (señalados en rojo) y cuatro Apache que vienen por el mar. Quédate en la ciudad, cerca de la costa, y acaba con los Apa-

MISIÓN 7







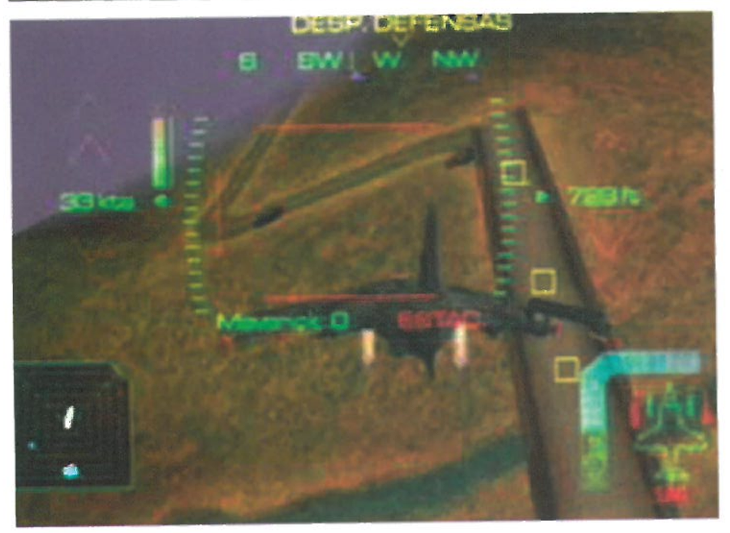

che a medida que se acercan, en Hover Mode. Esto te evitará muchos problemas, ya que si aterrizaras para recoger las bombas ahora, al despegar te encontrarías rodeado de helicópteros. Asegúrate que el terreno está libre de malos y, cuando no quede nadie, aterriza.

Debes tomar tierra en la plataforma que verás en una esquina de la ciudad, donde hay una «H» de «helipuerto». Baja en Hover Mode y recárgate de bombas. Tu avión sólo es capaz de llevar tres cada vez, y el puente tiene cuatro puntos que destruir, así que tendrás que volver a por bombas como mínimo una vez más. ¿Ya las tienes? Pues despega y sal pitando en dirección al puente, siguiendo la flecha amarilla de la brújula. No te sorprenderá ningún malo, tranquilo.

Cuando llegues al puente, activa el Hover Mode y colócate encima, a una distancia prudencial. El sistema de apuntado de las bombas es algo complicado, ya que no ves el HUD de los objetivos. Tienes que avanzar lo más despacio que puedas y soltar la bomba justo en el momento adecuado. Para calcular ese momento, cuentas con un punto en el centro de la pantalla y dos «palitos» paralelos, uno arriba y otro abajo. Cuanto más cerca estén estos palitos del punto central, más cerca estás del punto exacto en el que debes soltar la bomba. Si los dos palitos están a uno o dos milímetros entre sí, es que estás en el lugar adecuado. Suelta la carga. Si lo has hecho bien, la CPU te dirá «Objetivo Destruido». Hazlo dos veces más en los dos puntos siguientes del puente y, cuando te quedes sin bombas, regresa a por más siguiendo la flechita azul (recuerda: la maciza). Es probable que tengas que hacer un montón de viajes a por bombas hasta que le pilles el tranquillo a eso de apuntar sin HUD, pero no hay más remedio. Cuando el puente esté completamente destruido, se acabará la misión.

MISIÓN 7





MISIÓN 8. EL GRAN GOLPE

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire y Misiles Aire-Tierra.
Objetivos: Ayudar a DeLaro a robar el Pahnter para estudiarlo a fondo, después de destruir las torres de vigilancia y las puertas de las instalaciones.
Tipo de enemigos principales: Seis torres de vigilancia como las cuatro del campo de concentración de la quinta misión de Hawai.
Otros enemigos: Aviones SU-35, tanques armados con misiles, *jeeps*, lanzaderas de misiles, helicópteros Apache armados con misiles.

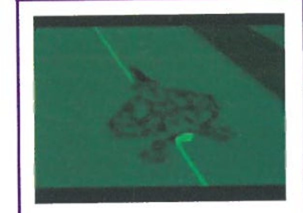
Los radares del USS Armstrong han detectado un avión en las maniobras de Bertovik que es capaz de volar por encima del Match 3 (o sea: tres veces la velocidad del sonido). Esto podría suponer una seria amenaza para los Eagle One durante las misiones que faltan, así que es necesario eliminarlo. O mejor aún: arrebatárselo a Bertovik. En medio de la noche, deberás adentrarte en la isla de Maui hasta llegar al hangar en el que está escondido el fabuloso Pahnter, y robarlo. Esta misión ha sido idea de la genial DeLaro, naturalmente, y ella te escoltará cuando te hagas con el Pahnter para una huida segura.

Mientras tanto, a lo largo del mismo día, un grupo de científicos americanos ha tenido la genial idea de introducirse en el volcán para comprobar si hay peligro de erupción, ya que esto podría suponer miles de muertes en los terrenos de más de media isla. Este tema todavía no te importa, pero es para que te vayas haciendo una idea de lo que te depara el futuro próximo...

¿Listo para empezar? Pues venga, a por tu segunda misión nocturna. ¡Esto promete!

Despega y ve directo en la dirección de la flecha amarilla. Pasarás de largo a DeLaro, que va en un camión hacia las instalaciones en las que está el hangar del Pahnter. Al llegar a la zona, te encontrarás con un montón de enemigos en tierra y un par de aviones SU-35 sobrevolando la zona. Pasa de los aviones por ahora, que no te podrán hacer nada si vuelas bajo. Activa el Hover Mode justo al ver la parte frontal de la base enemiga y acaba con todos los tanques, *jeeps*, lanzaderas y torres de

MISIÓN 8





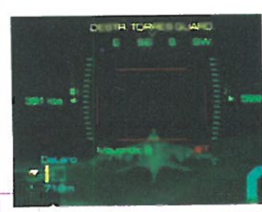








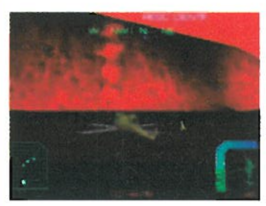




SEGUNDA ISLA: MAUI

MISIÓN 9

















vigilancia de esta zona, independientemente de que estén señaladas en rojo o en amarillo en el radar. Seguramente te quedarás sin misiles Aire-Tierra antes de terminar con todas las torres, pero no hay más remedio.

Ten cuidado con no destruir las puertas antes de tiempo: estas puertas están justo en el centro entre las dos primeras torres, en la cara frontal de la base. Si las rompes antes de haber eliminado todas las torres, DeLaro vendrá corriendo con el camión y entrará en la base para robar el avión, sin darte tiempo a terminar con todas las torretas. Esto supondría el fin, ya que si no eliminas las torres, la misión resulta fallida; y si te quedas disparando a las torres sin proteger a DeLaro, se la cargan. Ya sabes: todas las torres y tanques, antes de las puertas. Después, cuando DeLaro entre con el camión y veas en la secuencia de vídeo que despega con el Pahnter, protégela. Vendrán a por ella uno o dos Apache, así que más vale que hayas reservado para entonces algún misil Aire-Aire. ¡Y no persigas el Pahnter demasiado rápido, que podrías pasarte de largo! Esta misión es bastante difícil, pero no te rindas ¿eh?

MISIÓN 9. INFIERNO

Aviones utilizados: Harrier y un helicóptero de rescate Huey.
Armas utilizadas: Ninguna.
Objetivos: Rescatar al equipo de científicos que han quedado atrapados en el cráter del volcán antes de que empiece la erupción a gran escala.
Tipo de enemigos principales: Ninguno.
Otros enemigos: Ninguno.

Sí, lo has adivinado: va de volcanes. Un arcade sin un nivel de volcanes en erupción, no sería un arcade. Los científicos, como todos sabíamos que pasaría, se han quedado atrapados en el cráter justo cuando va a comenzar la erupción del volcán. ¿Por qué los científicos de los juegos son tan tontos? En fin, el caso es que un helicóptero de rescate ha intentado recogerles y los pedazos de lava que saltan constantemente han hecho que se estrelle contra una de las paredes del cráter. Ahora los científicos están desperdigados en diferentes zonas del interior del cráter y sólo faltan unos minutos para que comience la erupción a lo bestia.

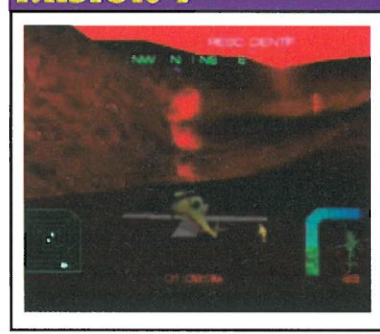
Para esta misión no podrás utilizar el Harrier, ya que sus propulsores serían peligrosos para los científicos al intentar aterrizar cerca de ellos. Tendrás que seguir la flecha amarilla nada más empezar el juego, pasar sobre el volcán y llegar hasta la base de los científicos. Allí, en una plataforma, verás un helicóptero Huey. Junto a éste hay otra plataforma vacía (la del helicóptero que se ha estrellado en la secuencia de vídeo del principio): úsala para aterrizar. Tu personaje, una vez que hayas tomado tierra, se pasará del avión al helicóptero. Entonces sigue la flecha para llegar al volcán. ¡Pero atención, que estás pilotando un helicóptero, no tu avión de siempre! Eso quiere decir que, en esta ocasión, sólo cuentas con un modo: el Hover. Ya sabes pilotar en Hover Mode ¿no? Pues más vale, porque las chispas y pedazos de roca

MISIÓN 10





MISIÓN 9





SEGUNDA ISLA: MAUI

MISIÓN 10





incandescente no van a parar de saltar, restando energía al fuselaje de tu aparato. Si no actúas rápido, dejarás de actuar para siempre...

Nada más asomarte por el borde del volcán, verás la primera marca en el fondo: una «X», donde está el primer científico que debes rescatar. Baja despacio, sin prisa pero sin pausa, y despega de nuevo tan pronto como tengas al primer tipejo a bordo. Mientras estás en el suelo, es posible que caigan sobre tu aparato algunas rocas que dañen el helicóptero, pero es un riesgo que deberás correr. ¿Ya? Pues despega, haz dos paraditas más en las otras dos marcas del suelo y, después de la tercera, asciende para avanzar en la dirección de la flecha azul. Nada más salir del cráter, se acabará la misión. Fácil. Si te das prisa en hacer los tres aterrizajes, y no caes demasiado rápido, claro.

MISIÓN 10. RUPTURA

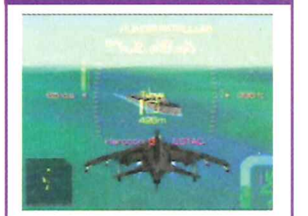
Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire, Misiles Aire-Agua (Antibuque).
Objetivos: Hundir la flota de buques de la costa Norte y eliminar el apoyo aéreo.
Tipo de enemigos principales: Buques, aviones SU-35, aviones F15-E y tres helicópteros Apache.
Otros enemigos: Aviones F15-E, tanques y lanzaderas.

Nos vamos a Molokai, la tercera isla. O casi. Para hacerlo, será necesario limpiar el estrecho de agua que separa las dos islas, que ahora está atestado de barcos enemigos. Y encima, éstos están bien protegidos por un montón de aviones SU-35 y F15-E.

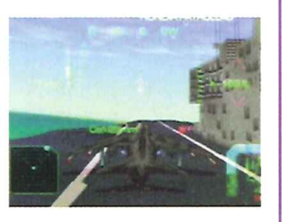
Avanza en la dirección de la flecha amarilla y te encontrarás con un par de aviones: algunos estarán marcados en rojo y otros en amarillo, pero da igual porque te los tienes que cargar todos. Si te quedas alguno, luego no te dejará en paz para eliminar los buques en Hover Mode. Nada, nada, cárgatelos (a poder ser, con el Cañón, porque vuelan tan despacio que los misiles raras veces darán en el blanco). Cuando el espacio aéreo esté limpio, sigue en la dirección de la flecha amarilla hasta ver los barcos. Ten cuidado con ellos, porque si estás a menos de 600 metros te dispararán con todo lo que tengan y tu fuselaje quedará como un queso con alas. Apunta bien, selecciona los misiles Antibuque y dispara. Con uno para cada barco, apenas les quedarán unos milímetros de vida. Eso quiere decir que, después de soltar un misilazo a cada barquito, tendrás que rematarlos con balas normales o cohetes. No malgastes dos torpedos para cada barco, porque se te acabarán demasiado pronto y tendrás que eliminar a los barcos restantes a balazos (lo que supondría como media hora en Hover Mode, insoportable).

Elimina a todos los barcos, con mucha paciencia y sin acercarte a ninguno a más de 600 metros. Observa cómo se hunden —es una delicia— y luego activa el Jet Mode para ir en busca del apoyo aéreo insular. Por el camino te toparás con toda suerte de lanzaderas, tanques y demás, pero no es necesario que te entretengas con ellos (a no ser que te haga ilusión conseguir más puntos). Nada más ver que el apoyo aéreo enemigo entra en tu radar, activa el Hover Mode y espera. Son tres Apache, que vendrán poco a poco hacia ti. Quédate quieto, con los misiles Aire-Aire preparados, y vigila las distancias con L1. En cuanto uno se acerque a menos de 625 metros, achichárralo. Los condenados posiblemente se desplegarán para que no tengas a tiro a más de uno cada vez, pero si te has quedado esperando como te hemos dicho, no te será difícil eliminarlos sin sufrir más de uno o dos impactos de bala. Y después de estos tres bichejos, al portaaviones. Aterriza en el USS Armstrong, que está al Norte de la isla, y terminará la misión. Larga, pero fácil ¿no? ¡Adiós, Maui!

MISIÓN 10











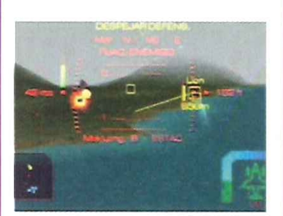


TERCERA ISLA: MOLOKAI

MISIÓN 11

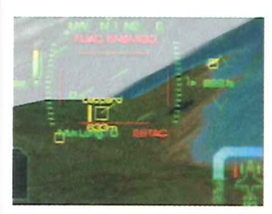
















Ya estamos en Molokai, el centro del archipiélago. Vaya rollo que estemos en guerra, con lo bien que nos lo pasaríamos aquí tomando zumo de coco con unas nativas... En fin, hay que trabajar, qué le vamos a hacer.

Molokai está llena de malos, y éstos son mucho más duros de pelar que los que te has encontrado hasta ahora. Los helicópteros Hind son especialmente duros, muy perversos y resistentes: no sólo necesitarás dos misiles para acabar con ellos, sino que encima gozan de una Inteligencia Artificial terrible. Los aviones también son mucho más avispados esta vez. La mayoría son SU-35, pero éstos suben y bajan sin parar cuando les disparas desde lejos, para que no aciertes ni un tiro. Deberás afinar mucho la puntería.

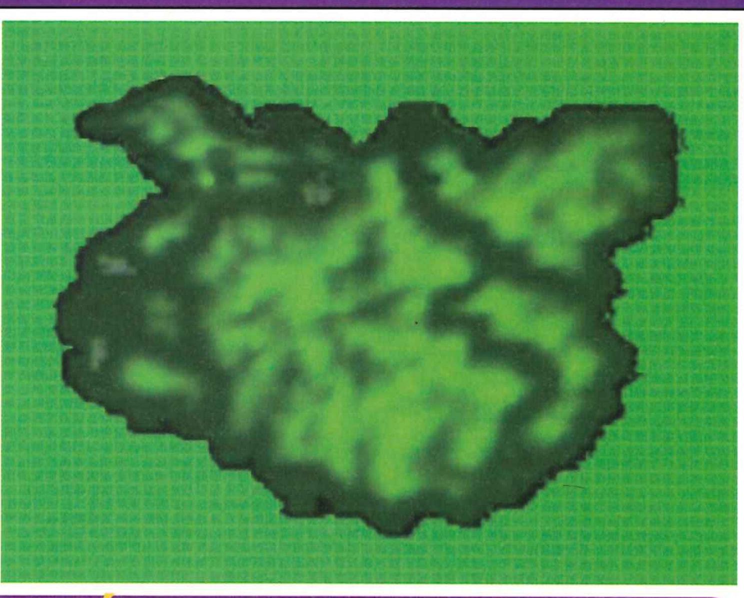
En cuanto al resto de los enemigos, mejor ni hablar: tanques Leopard, torretas Fox... ¡Terribles! Ármate de valor, paciencia y, especialmente, pepinos nucleares.

MISIÓN 11. AVANZADA

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire, Misiles Aire-Tierra Pesados.
Objetivos: Eliminar la resistencia costera de la zona Sur de Molokai para que las barcazas del USS Armstrong puedan realizar un desembarco a gran escala y recuperar parte del territorio insular.
Tipo de enemigos principales: Helicópteros Hind, tanques Leopard, tanques Lion y torretas Fox.
Otros enemigos: Aviones SU-35.

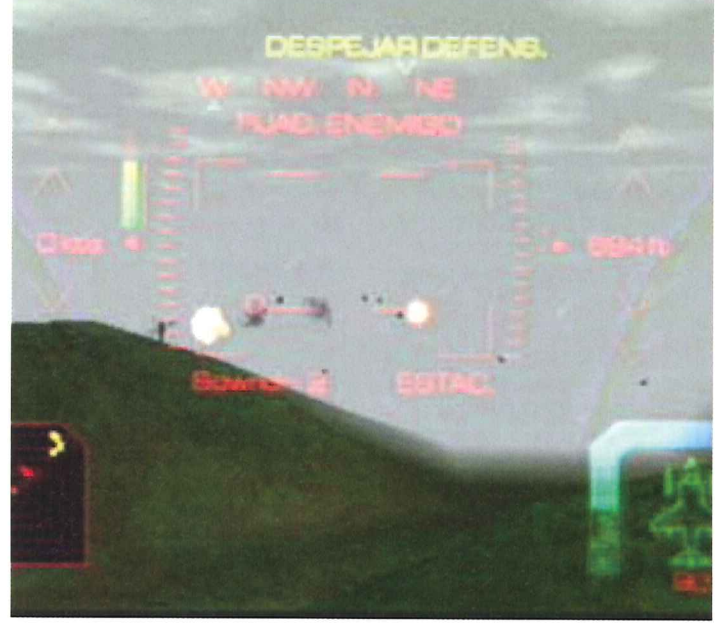
Otra vez las cosas se complican un poco. El plan del USS Armstrong es desembarcar un montón de barcazas en la cosa de Molokai en plan *Salvar al soldado Ryan,* pero si puede ser, sin peligro. O al menos, sin peligro para las barcazas. Sólo tú tendrás que jugarte el pellejo. Acércate a la costa unos kilómetros y elimina todos los dispositivos costeros del enemigo, que está esperando a que los barcos se acerquen para darles la bienvenida. En Hover Mode, con muchísimo cuidado de no pasar de los 500 metros de distancia, elimina todos los emplazamientos. Aunque tienes que cargártelo todo, lo más urgente son las torretas Fox, que disparan muy rápido. Los Leopard y los Lion son algo más fáciles de eliminar.

Cuando estén todos fritos, sigue por la costa hacia la derecha para dar con



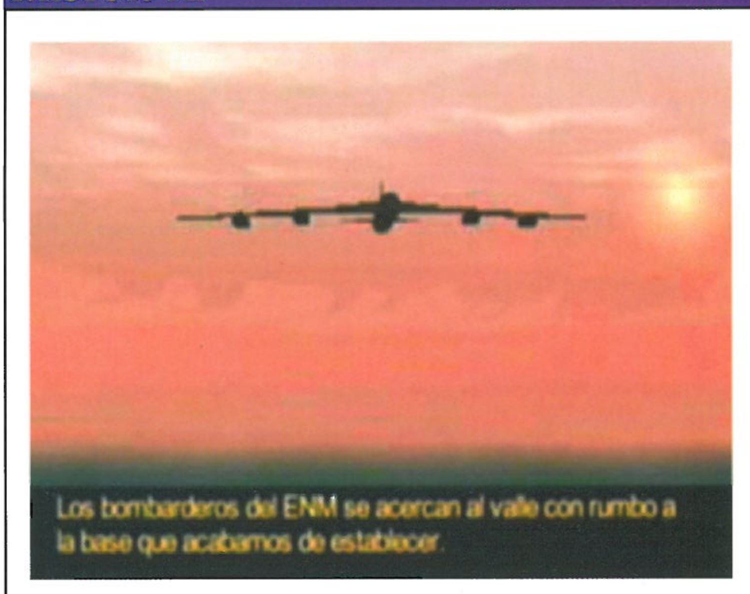
MISIÓN 11

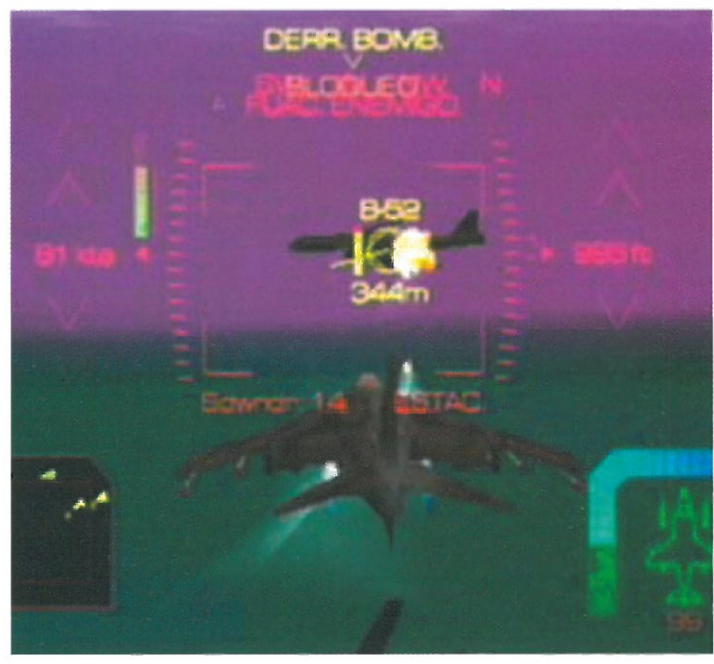




TERCERA ISLA: MOLOKAI

MISIÓN 12





otra zona llena de malos. Otra vez lo mismo. Deberás avanzar aún más despacio que antes, porque esta vez habrá unidades en la cima de las colinas de la izquierda que apoyarán a los tanques y torres de la playa. Uno por uno, con paciencia y sin correr riesgos.

En cuanto acabes con el último malo, pasarán dos cosas: por el valle de la derecha vendrán un montón de tanques Leopard y Lion; y sobre las montañas que quedan al Este de donde estás ahora, vendrán dos helicópteros Hind. ¡Ten cuidado con estos trastos! Si bien los misiles de los tanques Lion y los de los helicópteros Apache quedaban neutralizados cuando les disparabas, los de estos cacharros son imposibles de parar. Más vale que acabes con todos los malos antes de que disparen, porque sus misiles son indestructibles y casi nunca fallan. Además, los Hind son capaces de disparar dos misiles cada vez, como tu Harrier. Estás avisado.

Elimina el convoy y a los Hind cuanto antes para acudir a la zona más meridional de la isla, donde está el último comité de bienvenida para los barcos del USS Armstrong. Una Fox, un par de tanques y ¡tachán! Se acabó. ¿Ves cómo no era muy complicado? Con un poquito de paciencia y más de la mitad del tiempo en Hover Mode, chupado.

MISIÓN 12. BOMBARDEROS

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes y Misiles Aire-Aire.
Objetivos: Eliminar a los bombarderos de la ANM antes de que lleguen a la base establecida por el USS Armstrong en Molokai.
Tipo de enemigos principales: Cuatro bombarderos y cuatro SU-35.
Otros enemigos: Otros cuatro SU-35.

En esta ocasión contarás con el apoyo de un amiguete: Mad Dog, el piloto del Águila Tres. La misión es`sencilla: eliminar a los bombarderos de la ANM antes de que lleguen a la base que habéis establecido en el Sur de Molokai con el desembarco de la misión anterior. Al parecer, Bertovik se ha enfadado un poco por eso de que hayamos eliminado toda la artillería de la costa Sur, y quiere eliminar todos los problemas de raíz, aun teniendo que destruir la que en realidad era su base hasta hace unas horas. Pobre señor, debe estar empezando a enfadarse de verdad...

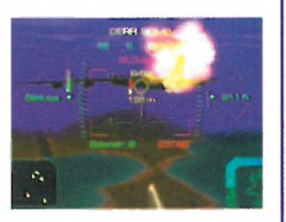
Buenas noticias: cuatro bombarderos que destruir, a cuál más lento y tonto. Malas noticias: serán escoltados por ocho SU-35 increíblemente bestias. ¿Qué hacer? Bueno, bueno, ante todo, tranquilizarse. Vamos por partes: lo primero es despegar. Hazlo con cuidado, subiendo un poco al principio para no chocar con Águila Tres. El pobre se supone que está para ayudarte, pero la verdad es que le perderás de vista en cuestión de segundos. Acelera en Jet Mode y avanza en la dirección de la flecha amarilla para dar con los dos primeros bombarderos.

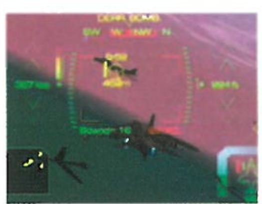
Pasarás sobre una especie de ciudad en color azul. Es la base que habéis tomado en el nivel anterior, hacia la que se dirigen los bombarderos para achicharrarla. Sigue avanzando hasta tener dentro del radar a los aviones señalados en amarillo. Aquí estarán marcados en amarillo todos: cuatro SU-35 y dos bombarderos. Ocúpate primero de los bombarderos. Funde con uno de ellos todos los misiles Aire-Aire, remátalo con el Cañón o con Cohetes cuando se te acaben los misiles y luego ve a por el otro. La forma más rápida de acabar con los bombarderos es colocándose encima de ellos en Hover Mode, inclinando el morro un poco hacia delante. De este modo, tu avión avanzará más o menos a la misma velocidad que él, y podrás disparar ininterrumpidamente sin fallar ni un tiro. Además, los misiles que te tiren los SU-35 irán a parar al bombardero si

MISIÓN 12













TERCERA ISLA: MOLOKAI

MISIÓN 13









no te dan, ¿no es genial? Con estos dos bombarderos fritos, usa el Cañón para eliminar a los cuatro SU-35, que se mueven a una velocidad de vértigo. En Hover Mode, girando sobre ti mismo, es como mejor lo harás. ¿Ya? Pues ve en la dirección de la flecha amarilla para dar con los dos bombarderos que te quedan. Vienen por el Sur, así que acelera porque falta un buen rato para llegar. También estarán escoltados por cuatro SU-35, pero éstos estarán señalados en rojo, lo que significa que sólo necesitas cargarte a los bombarderos para pasar de nivel. Hazlo rápido, ya que los SU-35 harán lo posible por acabar con tu avión cuanto antes (y estos tipos, cuando quieren algo, hacen todas las acrobacias necesarias para conseguirlo). Cárgate a los dos gigantescos aviones como te hemos dicho antes y se acabará la misión. Fácil ¿no?

MISIÓN 13. ICARO

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes y Misiles Aire-Aire.
Objetivos: Rescatar al tonto de Mad Dog.
Tipo de enemigos principales: Ninguno.
Otros enemigos: Aviones SU-35.

Nada, está visto que la única forma de que las cosas salgan bien es hacerlas uno mismo. En cuanto alguien pretende ayudarte, comienzan los problemas de verdad. El tonto de Mad Dog se ha quedado tocado en la misión anterior. Los controles del Águila Tres no le responden y está en Hover Mode esperando que alguien le rescate antes de que el avión caiga con él al vacío. Tampoco le funciona el asiento propulsado con paracaídas, claro. Estúpido...

El USS Armstrong está enviando un helicóptero de rescate para recoger a Mad Dog en el aire, pero Mad Dog insiste en que no hay tiempo suficiente y, naturalmente, pregunta por ti, que casualmente estás cerca. Tiene narices... ¿Por qué cuando en un juego una misión se llama «Icaro» siempre es algo descabellado?

Acelera en Jet Mode, ignorando a todos los aviones que encontrarás por el camino (algunos son amigos y otros enemigos, pero ninguno de ellos es Águila Tres). Después de unos cuantos kilómetros verás el Águila Tres, quieto en el aire, en Hover Mode. El tonto de tu compañero está de pie sobre el avión, con los brazos en alto, para que le salves. En Hover Mode, acércate al

MISIÓN 13





Águila Tres y colócate justo al lado, muy despacio, a la misma altura. Debes conseguir que una de tus alas quede a continuación de una de las suyas, para que Mad Dog pase andando de un avión a otro. Si lo consigues (los aviones enemigos harán todo lo posible para evitarlo), habrás superado la misión. A nosotros nos costó un poco, la verdad.

MISIÓN 14. CAZATANQUES

Aviones utilizados: Harrier y A10.
Armas utilizadas: Cañón (Harrier), Cañón pesado (A10), Cohetes (ambos), Misiles Aire-Aire (Harrier), Misiles Aire-Tierra Pesados (ambos), Superbombas (A10).
Objetivos: Despejar las defensas del aeropuerto, tomar el control del A10 que queda operativo y utilizarlo para destruir las unidades de tanques que vienen por el Norte.
Tipo de enemigos principales: Tanques Lion, tanques Leopard, helicópteros Apache, *jeeps*.
Otros enemigos: Ninguno.

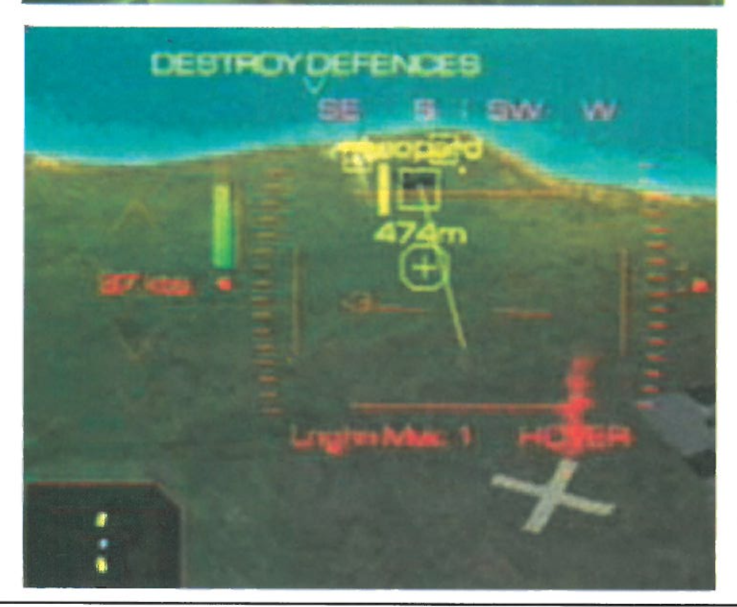
Esta misión es difícil ya desde el primer momento: tienes que despegar del USS Armstrong sin tener apenas combustible, llegar en reserva hasta la base que ha sido tomada por el enemigo, eliminar las defensas de tanques que la rodean y aterrizar para montar en el

TERCERA ISLA: MOLOKAI

MISIÓN 14







A10. Todo eso, con apenas unos litros de queroseno. ¡Es muy complicado!

Despega en Jet Mode y sal pitando en la dirección indicada por la flecha de la brújula. Deja la flecha un poco a la derecha, para encontrarte a los enemigos de más a la izquierda justo delante. Así, desde la costa y en Hover Mode, podrás eliminar uno a uno sin correr demasiado peligro. Cuando los malos de la playa hayan pasado a mejor vida, acércate un poco a tierra y acaba con los otros, rápido (usa los misiles Aire-Tierra Pesados). ¿Ya? Pues aterriza enseguida, porque debes estar más que mal de combustible. Pasa a tomar el control de A10 y despega.

Lo que viene ahora es bastante complicado. Hay dos grandes grupos de enemigos en tierra que debes eliminar, pero ¡este avión es normal, no tiene Hover Mode! Eso quiere decir que deberás acabar con todos los malos a base de pasadas sobre el terreno. Vuela bajo, sosteniendo Cuadrado para reducir la velocidad, y lanza un misil Aire-Tierra Pesado a cada tanque en el primer grupo, usando L1 para cambiar de objetivo el HUD lo más rápido posible. Con un misil a cada tanque bastará, pero tendrás que ser muy rápido disparando y volando para no ser alcanzado. Después de cada pasada, ve directamente hasta el otro grupo de objetivos, en lugar de perder el tiempo hasta acabar primero con uno y luego con el otro.

Sobre el segundo grupo verás un par de Apache bastante malos. Recuerda que no tienes Hover Mode, no te queda más remedio que atacar desde lejos. De todos modos, con el Cañón Pesado de este avión no tendrás demasiados problemas. Ve de un grupo de malos al otro tantas veces como sea necesario hasta que acabes con todos, pero no frenes demasiado si no es necesario porque te pondrás a tiro. Ah, y también ten cuidado con los giros de rotor, que no son tan fáciles como con el Harrier. Venga, que seguro que lo consigues...

MISIÓN 15. TALÓN DE AQUILES

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Tierra, Misiles Aire-Aire.
Objetivos: Proteger a DeLaro mientras aterriza con un ala delta sobre el tejado de la base de satélites enemiga para sabotear su sistema informático y protegerla después.
Tipo de enemigos principales: Ninguno.
Otros enemigos: Tanques Lion, tanques Leopard, torres Fox y *jeeps*.

MISIÓN 14







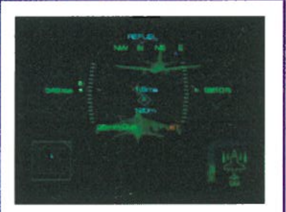






TERCERA ISLA: MOLOKAI

MISIÓN 15







Esta misión está tirada, si juegas con tranquilidad, pero eso no es nada fácil cuando te disparan por todas partes... La señorita DeLaro ha tenido la genial idea de colarse en las instalaciones enemigas con un ala delta para aterrizar sobre el tejado de la base de control de satélites de Bertovik sin que la detecten los radares e introducir un virus en su sistema informático. El plan consiste en inutilizar su sistema de comunicaciones para ganar un par de horas, el tiempo necesario para acabar de tomar la isla por completo. ¿Crees que lo conseguirá? No es nada fácil, porque tardará un rato y después tendrá que volver a salir para escapar con el ala delta otra vez. A ver qué haces ¿eh?

Es una misión nocturna, otra vez, de modo que te ayudará mucho vigilar la posición de los enemigos y del ala delta de DeLaro en el radar. DeLaro es el triángulo azul, ya sabes. Despega y pasa el ala delta de largo para despejar el camino después. Vuela bajo, activa el Hover Mode y achicharra a los tanques con los misiles Aire-Tierra. Cuando la zona esté asegurada y DeLaro aterrice en el tejado, pasarás un rato esperando a que salga. Utiliza ese tiempo para aniquilar a los tanques que tendrás al Norte, los puntos rojos que aparecerán en tu mapa un poco más alejados. No son una amenaza para DeLaro ahora, pero lo serán cuando salga y escape con el ala delta.

Despeja el camino lo mejor que puedas y vuelve adonde está DeLaro cuando te diga que está despegando de nuevo. Si has acribillado a muchos malos mientras ella saboteaba los ordenadores enemigos, ahora lo tendrás chupado para protegerla hasta el final de la misión. Casi al llegar a la costa, la señorita DeLaro te dirá que algo ha fallado en el ala delta y que ha tenido que aterrizar en un bosque, que tú continúes hasta el portaaviones. La misión ha sido un éxito, pero DeLaro no ha tenido la misma suerte... Fin del nivel y de la isla.

MISIÓN 15







CUARTA ISLA: OAHU

Ya estamos en la penúltima isla, y la cosa se pone más fea que nunca. De hecho, esta isla te costará aún más que la última, porque tiene un par de misiones francamente difíciles... El clima tampoco ayuda, cada vez más turbulento, y el enemigo empieza a utilizar su mejor artillería. ¿Estás listo para la ensalada de tiros definitiva?

MISIÓN 16. NUEVA CASA

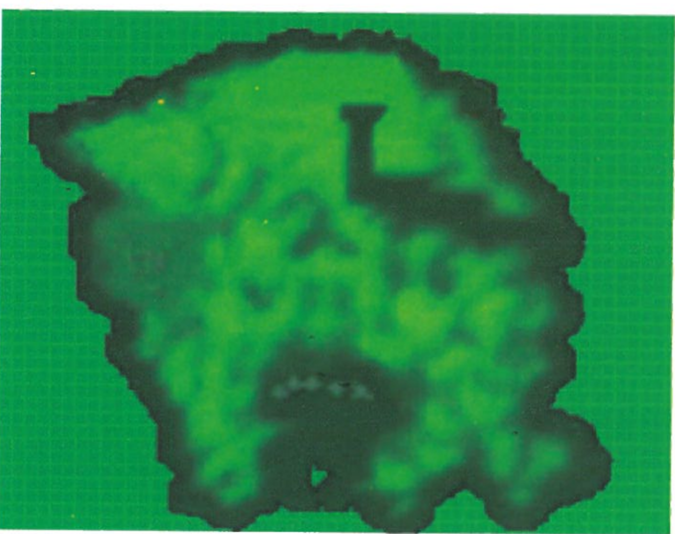
Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes y Misiles Aire-Aire mejorados.
Objetivos: Proteger al USS Armstrong de los ataques de todos los cazas enemigos que le ataquen.
Tipo de enemigos principales: Doce aviones ANM-50 y un caza bombardero.
Otros enemigos: Ninguno (en tierra, muchos, pero no tendrás que sobrevolar la isla para nada).

En la secuencia del principio te dirán que te han sustituido los misiles Aire-Aire que has estado usando hasta ahora por otros mejores con más maniobrabilidad. En realidad, aquí hay un pequeño error: los nuevos misiles se mueven exactamente igual que los anteriores. Lo que gana maniobrabilidad es el avión, ya que estos misiles pesan menos. Podrás realizar giros combinando el rotor y la dirección con mayor rapidez y eficacia que antes. La diferencia apenas se nota, pero existe.

Esta misión es, posiblemente, la más difícil de todo el juego. ¡Nosotros estuvimos atascados aquí casi todo un día! Por suerte, una vez que descubres cuál es la mejor técnica, no es tan complicada. Bueno, sí, es «tan complicada», pero no «imposible de superar». Por si acaso, si es que no lo has hecho ya, ve al menú de opciones y baja el nivel de dificultad a «Fácil». Y no, no creas que eso te va a dejar allanado el camino, ni mucho menos.

Nueve cazas enemigos de una tecnología desconocida se dirigen hacia el USS Armstrong a toda velocidad con un plan bastante simple: hundirlo. No vienen todos juntos, de modo que tendrás la oportunidad de acabar con ellos de uno en uno o de dos en dos, pero en todo caso deberás ser rápido. Estás solo, claro, y debes ocuparte de todos los aviones tú solito. Nada más empezar el nivel, activa el Hover Mode, asciende girando a la derecha y selecciona los misiles Aire-Aire para disparar uno a cada uno de los dos aviones que vienen 90º a la derecha. Con un misilazo a cada uno, les quedarán unos milímetros de vida todavía. Entonces, selecciona el cañón y dispárales, siempre en Hover Mode, antes de que disparen más misiles contra el casco del barco. ¡Rápido!

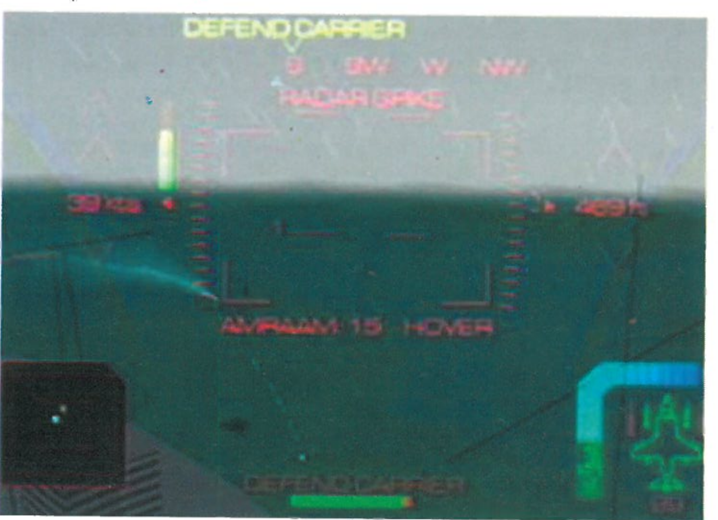
Nada más eliminar al segundo avión, vendrá otro. Y luego otro, y otro más, y otros dos... Todo el tiempo el procedimiento es el mismo: en Hover Mode, disparar un misil a cada uno cuando se están acercando en línea recta y después rematarles con balas normales. No te molestes en disparar misiles una vez que hayan llegado y estén rodeando el barco, porque no les darás (se mueven demasiado rápido). A balazo limpio.



Presta atención cuando aparezcan en el radar tres cazas a la vez, porque esa es la señal de que la cosa se va a complicar en serio: vendrá uno por el Norte y dos por el noroeste. Cárgatelos como puedas y presta mucha atención, porque después de eliminar al tercer avión entrará en escena un bombardero. Más vale que el nivel de vida del portaaviones esté casi intacto para entonces, porque el bombardero entrará en acción con una secuencia de vídeo en la que descarga un montón de pepinos sobre el USS Armstrong y lo deja tiritando. Al bombardero le acompañarán varios cazas más como los de antes, pero debes eliminar al malo de las bombas antes que a ningún otro. Ten en cuenta que, aunque los demás disparen misiles, un ataque de bombas supone unas diez veces más daño. Tanto, que con un par de pasadas el bombardero es capaz de

MISIÓN 16







CUARTA ISLA: OAHU

MISIÓN 16

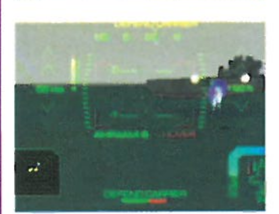














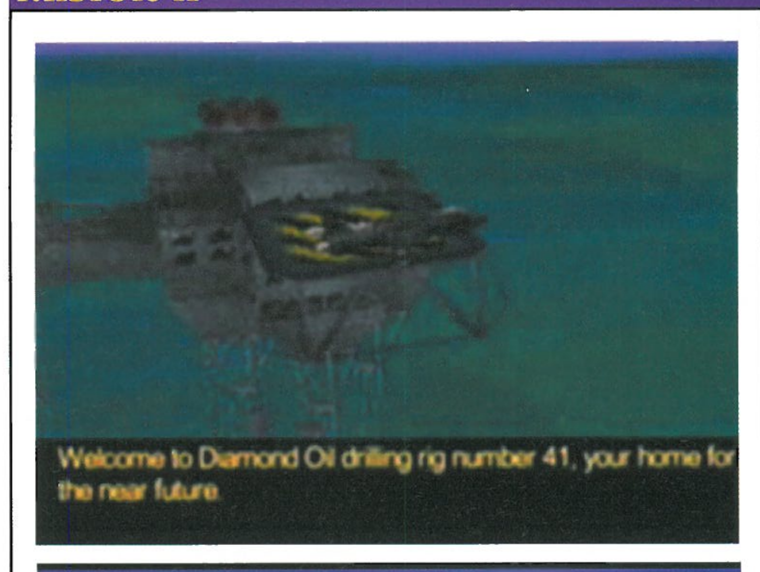


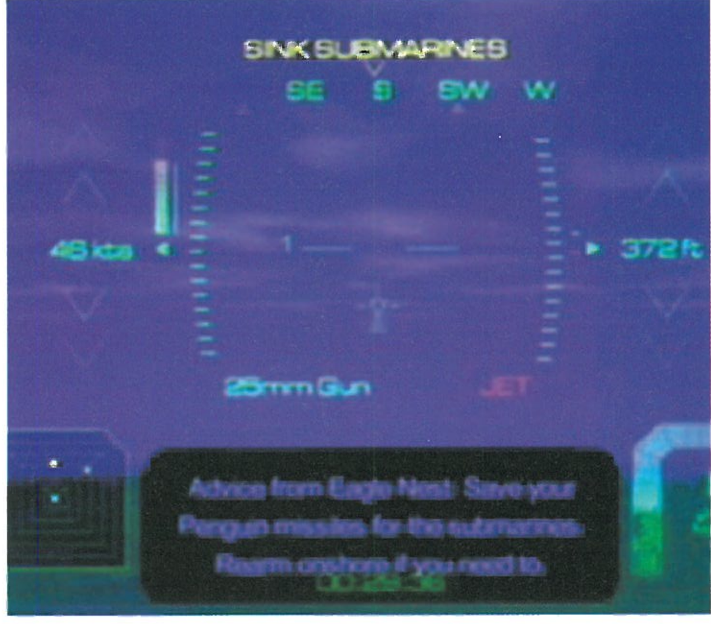
hundir el barco. Y otra vez a empezar el nivel. Un rollo.

El truco para cazar al bombardero cuanto antes está en seguir controlando tu avión durante la secuencia de vídeo. Mientras en la pantalla aparece el bombardero, tirando los pepinos sobre la superficie del portaaviones, tú puedes activar el Jet Mode, seleccionar los misiles Aire-Aire y ponerte a la cola del malo. En la pantalla sólo ves la secuencia de vídeo, que dura unos cuatro o cinco segundos, pero en el radar sí que verás la situación en tiempo real: ponte detrás del triángulo amarillo que verás (es el bombardero) y ya estarás listo para soltar un par de misiles para cuando la secuencia del bombardero termine. Si no estás colocado para entonces, será demasiado tarde: el malo tendrá tiempo de dar la vuelta, dar otra pasada sobre el portaaviones y relajarse bajo la protección de todos los demás cazas, que ya habrán llegado. Recuerda: ¡sigue jugando durante la secuencia de vídeo, coloca tu avión! Si lo consigues, enhorabuena.

¡Ah, una última cosa! Al final de esta misión, no debes aterrizar en el portaaviones que has estado protegiendo todo este rato, del que has despegado, porque ha quedado en muy malas condiciones: tendrás que volar hasta la plataforma petrolífera que hay cerca de la costa, un poco más allá, y usar el Hover Mode para colocarte sobre la plataforma para helicópteros que hay en un lado. ¡A ver si después de todo lo que has pasado vas a estrellarte por aterrizar mal!

MISIÓN 17





MISIÓN 17. LEVIATÁN

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire y Misiles Aire-Agua Penguin.
Objetivos: Hundir los submarinos enemigos y sus barcos de escolta.
Tipo de enemigos principales: Tres submarinos nucleares y tres buques de escolta.
Otros enemigos: Ninguno (en tierra, muchos, pero no tendrás que sobrevolar la isla para nada).

Otro nivel en alta mar. Sí, como en el anterior, la isla está repleta de enemigos secundarios, pero no es necesario que te acerques a la costa siquiera.

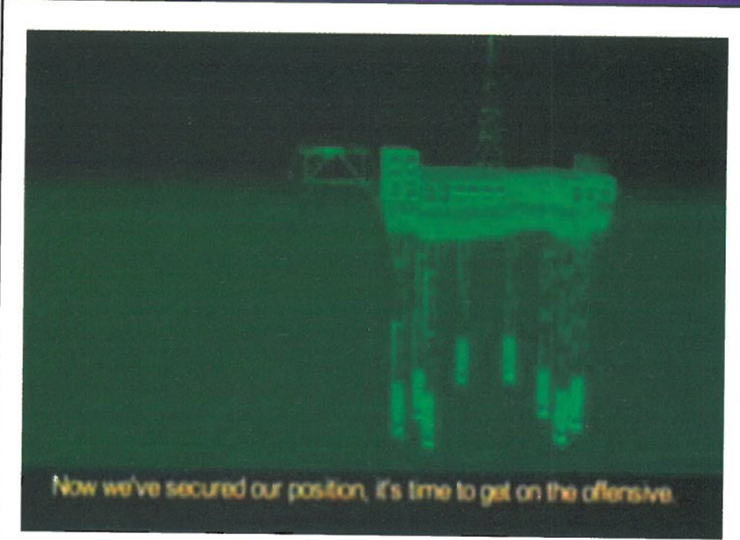
¿Te acuerdas que al final de la misión anterior aterrizaste en el helipuerto de la plataforma petrolífera? Pues éste será tu punto de partida en algunos niveles, mientras se repara la superficie del destrozado USS Armstrong. Desde aquí, saldrás a hacer el loco a la isla en las misiones venideras. Aunque es una plataforma pequeña, está muy alta sobre el nivel del mar, de modo que puedes despegar directamente en Jet Mode si así lo prefieres, para llegar antes a la costa. En esta primera misión, de hecho, no tienes más remedio que hacerlo, porque salir en Hover Mode significaría perder los cinco o diez segundos que hay entre la victoria y el fracaso. A ver, vamos por partes...

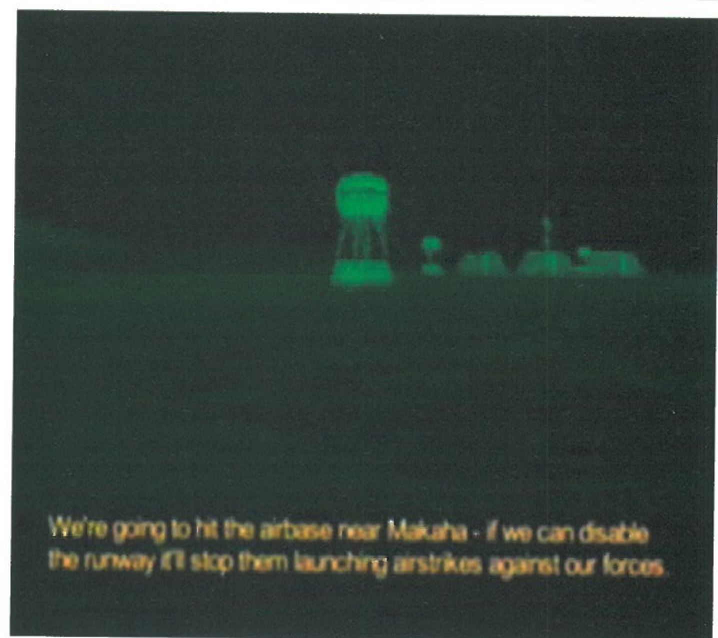
Tres submarinos se dirigen a la plataforma de extracción de petróleo en la que te encuentras. Cada submarino está a una distancia diferente, y todos se acercan a gran velocidad. Deberás eliminarlos cuanto antes, sin que lleguen a disparar sus torpedos contra la plataforma petrolífera. Si uno de ellos dispara, diez segundos después el torpedo llegará a la base y la destruirá. Misión fallida. ¿A qué esperas?

Comienza la partida: activa el Jet Mode, acelera, selecciona los misiles Aire-Agua Penguin, apunta a unos 500-600 metros y dispara, ¡venga, venga, no lo pienses tanto o será tarde! Justo después de disparar, selecciona el Cañón y dispara sin cesar, incluso si todavía no ha llegado a impactar el misil que has lanzado. Si el misil da en el blanco, con una buena ráfaga de disparos bastará para acabar de hundir al submarino. En cambio, si has fallado con el misil, no tendrás tiempo para rectificar tu error y soltará un torpedo

CUARTA ISLA: OAHU

MISIÓN 18





contra la plataforma petrolífera...

¿Te lo has cargado? Pues ya has llevado a cabo la parte más difícil de la misión. Este submarino no tenía escolta, así que ve a por el siguiente siguiendo la flecha amarilla de la brújula. Lo mismo: te acercas, seleccionas los Penguin, disparas y rematas con ametralladora. ¿Ya? Pues no te enrolles con el barco que acompañaba al submarino. Sí, es amarillo, otro objetivo, pero le aniquilarás más tarde. Primero debes acabar con el tercer y último submarino. Si te quedaras ahí para ocuparte del buque de escolta, el otro submarino se acercaría demasiado a la plataforma de petróleo y lanzaría el torpedo fatal. Sigue la flecha amarilla hasta el tercer submarino y cárgatelo como ya sabes: torpedazo y ráfaga de disparos. Y ahora sí, ya puedes ocuparte de los barcos.

Con el segundo submarino había un buque de escolta y con el tercero dos. Éstos no pueden hacer nada a la plataforma de petróleo, de modo que no tengas demasiada prisa. Pero sí cuidado. En cuanto te acerques a más de 550 metros, te freirán a tiros. Tanto, que ni siquiera estarás quieto el tiempo suficiente como para poder apuntar. Ya sabes: en Hover Mode, a 600 metros como muy cerca. Cohetes o Cañón, lo que quieras, pero manteniendo esa distancia. Si ves que te estás acercando demasiado sin querer, desciende más y sube el morro para equilibrar el avión, pero no te acerques demasiado o te dejarán seco. Una vez que hayas eliminado a los tres buques de escolta, se acabará el nivel. ¿Te parece poco? Bueno, está bien, te contamos otro secreto, pero que sea la última vez: ¿te acuerdas del *bonus* por acrobacia que te dieron por pasar bajo el puente de hace un montón de niveles? Pues puedes obtener otro *bonus* por pasar entre las patas de sustentación de la plataforma petrolífera. ¿A que mola?

MISIÓN 18. CONTRAATAQUE

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire Pesados y Misiles Aire-Tierra Pesados.
Objetivos: Repostar combustible en el aire y escoltar a los bombarderos americanos hasta el aeropuerto enemigo.
Tipo de enemigos principales: Ninguno.
Otros enemigos: Infinidad de helicópteros Apache y elementos de ataque en tierra (éstos no hace falta que los destruyas, ya que los bombarderos vuelan a mucha altura).

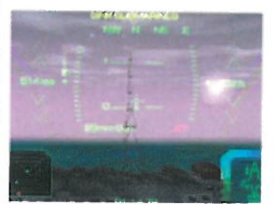
Otra misión nocturna, para que no te acostumbres a la buena vida. Parece que es hora de atacar, por fin, el territorio de Oahu. Con tanta misión sobre el mar, ya empezabas a pensar que nunca visitarías esta isla ¿verdad? Pues vas a acabar de ella hasta las narices...

Lo primero que tienes que hacer es repostar queroseno con el avión cisterna que verás delante de ti al comenzar el nivel. Acércate, iguala velocidad y reposta. Cuando acabes, desciende a unos 1.500 pies de altura y dirígete hacia donde están los dos bombarderos aliados que van hacia el aeropuerto enemigo. Ten cuidado al descender, porque la falta de visibilidad podría hacerte creer que estás lejos del suelo y chocar contra el agua de repente. Acelera para llegar cuanto antes hasta los aviones y sobrepásalos para ir limpiando el área delante de ellos.

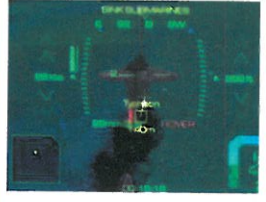
Verás que no hay más que helicópteros Hind por todas partes. Al principio, sólo dos o tres rodearán a los bombarderos. Nuestro consejo es que no malgastes los misiles Aire-Aire con ellos, ahora que son pocos. Utiliza el Cañón, en Hover Mode, al principio. Así, cuando después de cinco o seis helicópteros la cosa se ponga realmente fea, con helicópteros por todas partes, tendrás misiles de los que tirar. Verás que es bastante complicado. El secreto está en combinar cada pocos segundos el Hover Mode con el Jet Mode,

MISIÓN 17

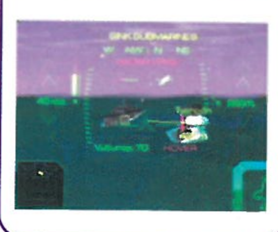






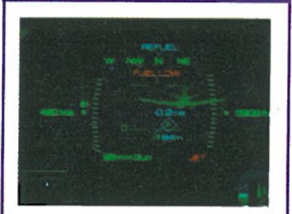






CUARTA ISLA: OAHU

MISIÓN 18









para que los Hind no te rodeen nunca y para, al mismo tiempo, poder acabar de vez en cuando con uno, cada vez que actives el Hover Mode. Y por supuesto, también es una parte fundamental del éxito tu capacidad para ahorrar los misiles hasta el final y tu puntería con el cañón. ¡Ya, ya sabemos que está muy oscuro, pero no hay más remedio! Si te matan, insiste.

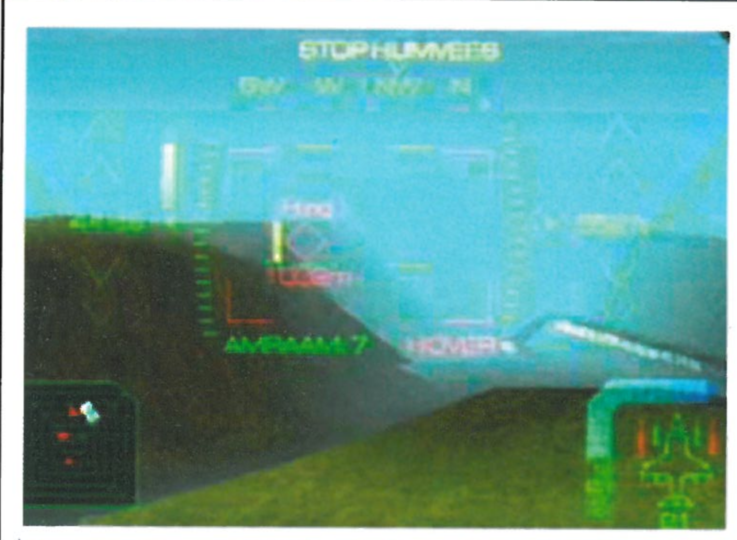
MISIÓN 19. DAMOCLES

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes y Misiles Aire-Aire.
Objetivos: Eliminar a los coches que están colocando explosivos en la presa.
Tipo de enemigos principales: Tres coches.
Otros enemigos: Helicópteros Hind, aviones ANM-50, lanzaderas de misiles, *jeeps* y tanques Leopard.

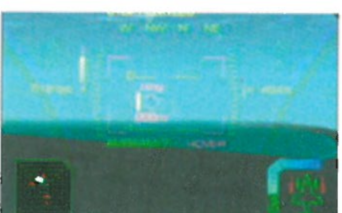
Ésta es una de las misiones más fáciles de todo el juego, si eres paciente y usas sabiamente las pocas armas con las que cuentas. Lo primero es despegar del helipuerto, en Jet Mode, hacia adelante y luego hacia la derecha (si empiezas a girar nada más despegar, puedes rozar la estructura de la plataforma petrolífera y dañar el avión). Cuando estés volando en la dirección indicada por la flecha, acelera para pasar de largo a todos los enemigos pesados que encontrarás en la costa y a los cazas que vendrán de frente. Pronto llegarás a la zona de la presa: es una especie de cráter enorme lleno de malos. Sí, la mancha de puntos y triángulos rojos y amarillos del radar. Sólo tienes que destruir a los tres puntos amarillos, que son los coches que están colocando las cargas en la presa, pero antes de hacerlo no tendrás más remedio que librarte de los Hind que les protegen. Sobre el «cráter» de la presa, verás a los tres Hind. Usa misiles Aire-Aire para acabar con ellos tan rápido como puedas, desde lejos, y luego acércate despacio en Hover Mode al interior del cráter. Desde allí, podrás eliminar con cuidado a todos los malos que te den la lata.

Lo más importante, como te dirán al principio de la misión, es no dañar la estructura de la presa. Si disparas contra la presa un solo cohete, se detonarán las cargas y la inundación acabará con ciudades enteras. Misión fallida. Si fallas muchos tiros de cañón al intentar dar a los coches, lo mismo. Misión fallida. Vamos, que no puedes fallar ni un tiro. Elimina a todos los enemigos que quieras hasta que estés completamente tranquilo (sí, puede que para eso tengas que dar su merecido a los cazas que sobrevuelan la zona, que son unos pesados). Sólo cuando estés solo, con los tres coches, podrás descender en Hover Mode despacio, apuntar bien y disparar, sin fallar. Cuando los tres coches estén fuera de combate, se acabará la misión. Es muy fácil, pero es necesario jugar despacio y con paciencia. De ahí el nombre del nivel, naturalmente (nada que ver con el nivel «Damocles» del primer *Tomb Raider*).

MISIÓN 19







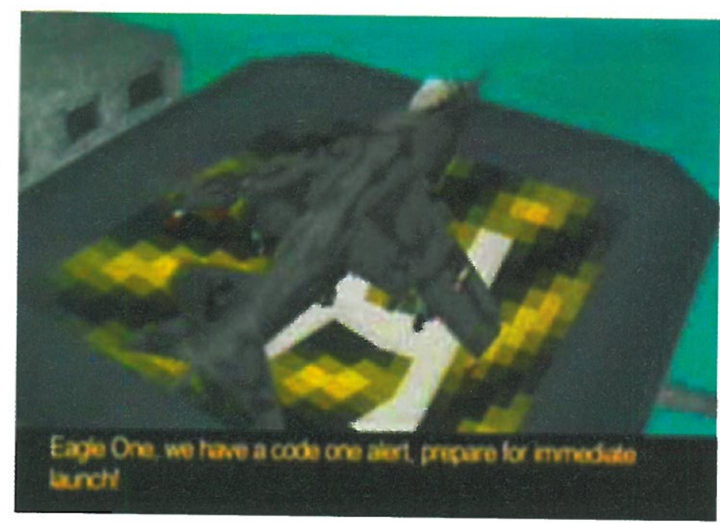


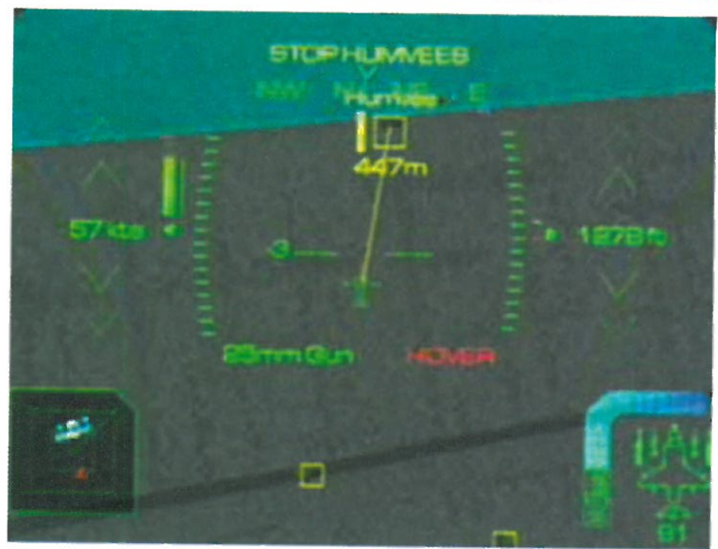
MISIÓN 20. CUENTA ATRÁS

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire, Misiles Aire-Tierra y Bombas.
Óbjetivos: Destruir las unidades enemigas marcadas en el radar (muchas) para recuperar Pearl Harbor.
Tipo de enemigos principales: Helicópteros Hind, tanques Dragon y tanques Lion.

CUARTA ISLA: OAHU

MISIÓN 19





Otros enemigos: Helicópteros Hind, tanques Lion, aviones ANM-50, aviones F15-E, lanzaderas de misiles y *jeeps*.

Ésta es la misión más larga y pesada de todo el juego. Si la del puente te pareció engorrosa, te vas a enterar de lo que es bueno. El nivel 20 de *Eagle One* es tan largo, tan largo, tan largo, que comienzas con el tanque de combustible lleno y, si te descuidas, se acaba antes de acabar.

La razón de esto no es que haya que destruir un gran número de emplazamientos, sino que hay enemigos por todas partes y la única forma de superar el nivel es eliminarlos uno a uno desde una distancia prudencial y con cuidado. Bertovik se ha apoderado de la base de Pearl Harbor y, aunque no tiene poder para lanzar los misiles Tierra-Tierra que hay allí, tu gobierno estará mucho más tranquilo cuando la base esté de nuevo en vuestro poder. Lo malo es que hay enemigos por todas partes, haciendo guardias de un lado para otro sin parar, a lo largo de una superficie enorme. Tienes para rato.

Por suerte, explicar lo que hay que hacer es mucho más rápido que hacerlo. Despega de la plataforma de extracción de petróleo, como siempre, y despídete de ella, porque ya no la verás más. Cuando finalice la misión, tendrás que aterrizar en el submarino con helipuerto que está esperándote cerca de la costa, para ir con él hasta la última isla después de esta misión.

Dirígete hacia la zona a la que apunta la flecha amarilla, pasando de largo a las lanzaderas de misiles que te dispararán desde tierra y traspasando las montañas. Tendrás que acelerar un poco si no quieres que los misiles te alcancen (varias decenas, antes y después de las montañas). Cuando entren los primeros puntos amarillos en tu radar, reduce la velocidad y desplázate un poco a la izquierda, bordeando la última montaña antes de la zona plana en la que están todos los malos. La idea es que empieces a eliminarlos uno a uno desde la izquierda. ¡Pero no te ocupes sólo de los puntos amarillos, sino también de los rojos, aunque no sean imprescindibles! Si dejas a un tanque señalado en rojo sin matar, te estará dando la tabarra hasta terminar con el fuselaje de tu avión por completo.

En Hover Mode, elimina primero al Hind, luego a los primeros tanques (amarillos y rojos), luego a los Hind que vendrán y por fin a los tanques que hay más allá, cerca de la cosa. Después retrocede un poco para seguir limpiando el área en la que están todos los objetivos. Cuando hayas terminado con todos los tanques Dragon y compañía, verás que las cuatro plataformas del centro de la zona son también objetivos, pero que no puedes destruirlas con balas, cohetes ni misiles Aire-Tierra. Para acabar con estos puntos necesitarás bombas. Bombas muy potentes. Pero lo primero es lo primero: al llegar al final de esta zona, cuando no queden más puntos amarillos que las cuatro plataformas que se destruyen con bombas, no te vayas: vendrán de más allá cuatro helicópteros más. Están marcados en rojo, pero da igual: elimínalos si no quieres pasarlo mal después. ¿Ya? Pues quédate un poco para asegurarte que no viene nadie más para sorprenderte y, cuando estés totalmente seguro que no hay nadie más, dirígete hacia donde señala la flecha de la brújula, que es donde están los tanques que debes eliminar ahora.

Estos tanques están custodiando el helipuerto con cargas de bombas. Deberás acabar con todos los malos para poder aterrizar, cargar dos bombas e ir hacia la zona de antes para volar los emplazamientos correspondientes. Ya sabes cómo se apunta con las bombas ¿no? Pues nos ahorramos todo el rollo. Cuando se te acaben, vuelve a por más, vuelve a soltarlas, vuelve a por más, etc. Recuerda que el resto de tus armas no sirven para nada con estos objetivos. ¡Y ya está! Termina con todos los puntos amarillos de tu radar y regresa para aterrizar en el submarino, porque nos vamos a la última isla del juego.

Ah, claro: en caso de que veas que se te acaba el combustible y todavía no has terminado, date prisa, porque no hay forma de repostar. Je, je.

MISIÓN 20



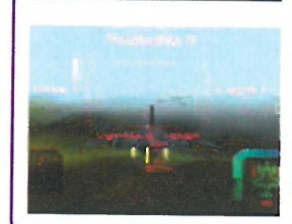














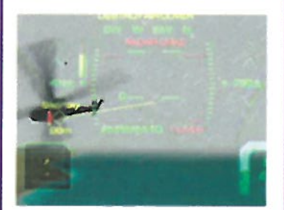
QUINTA ISLA: KAUAI

MISIÓN 21

















Esto ya se acaba, muchachote. Aunque claro, no hay final de juego fácil ¿no? Cinco misiones más, y recibirás la Medalla de Honor de la mano del mismísimo presidente de los Estados Unidos. Ya, ya sabemos que tienes una igual desde *Medal of Honor,* pero ¿cuántas personas en el mundo crees que tienen esa medalla repe? Desagradecido...

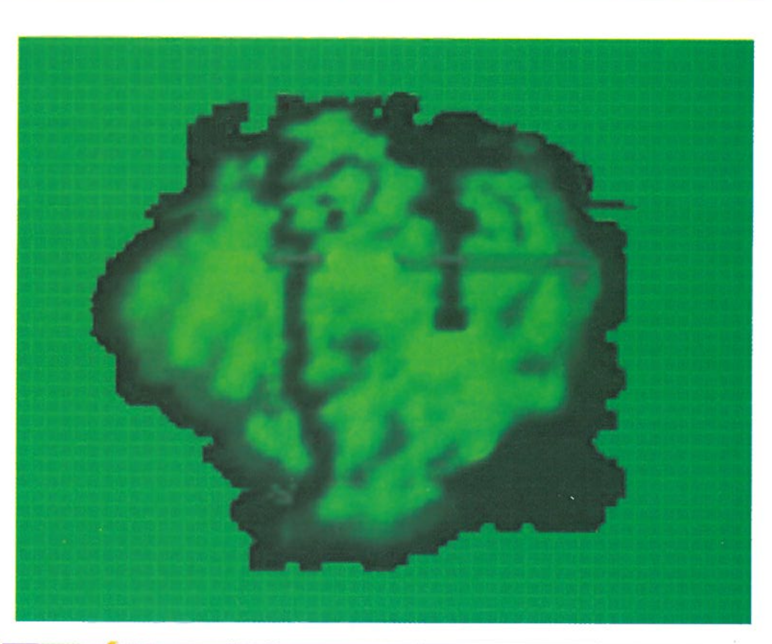
En Kauai es donde la ANM ha establecido su cuartel general, su fortaleza principal, su mayor número de tropas, etc., etc., etc. Se escudan con los civiles que quedan en la isla, inocentes que les sirven como escudo humano para posibles ataques estadounidenses. Los civiles son nuestro punto débil, y eso es lo que usa Bertovik como garantía de que no será atacado por misiles Tierra-Tierra desde otro país. El muy...

MISIÓN 21. DUELO

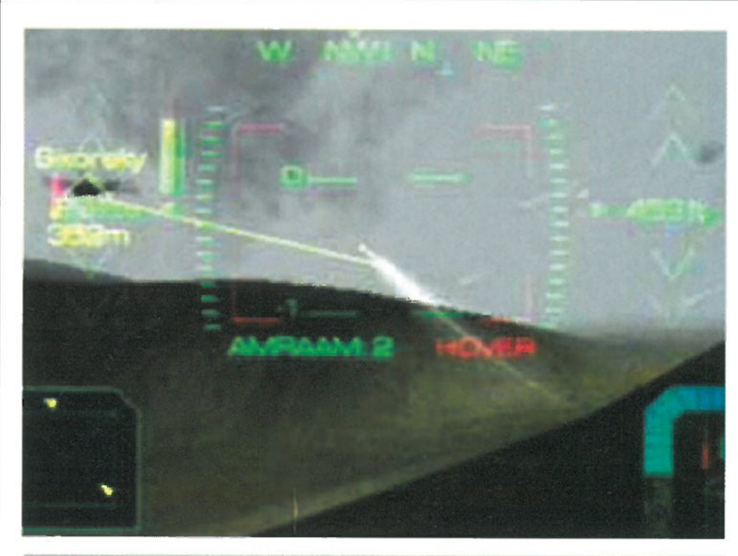
Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes Pesados y Misiles Aire-Aire Pesados.
Objetivos: Eliminar el apoyo aéreo enemigo y destruir el avión que está atacando la ciudad de Lihue.
Tipo de enemigos principales: Cinco helicópteros Sikoreky y un Súper Harrier superior en velocidad, maniobrabilidad y velocidad al tuyo.
Otros enemigos: Lanzaderas de misiles Bear, tanques Tiguer, tanquetas Turguska y dos aviones ANM-50.

Isla nueva, armamento enemigo nuevo ¿no? Vas a tener el placer de conocer a los simpáticos helicópteros Sikoreky, a los tanques Tiguer y a las tanquetas Turguska. Los Sikoreky son similares a los Hind, pero resisten un poco más (un misil Aire-Aire Pesado y unos cuantos tiros más) y se mueven más rápido. En cuanto les apuntas, se apartan, esperando a que encares el avión hacia otro lado para apuntarte ellos a ti. Son terriblemente listos, y resulta muy complicado pillarles, incluso con misiles. Cuidado. En cuanto a los Tiguer o a las Turguska son similares a los tanques que has visto hasta aquí, pero su tiempo de recarga de munición es menor y no fallan nunca un tiro, si estás quieto. Sus misiles son indestructibles y gozan de más maniobrabilidad que los de los tanques Lion. ¿Listo o tienes un poco de miedo?

Despega del portaaviones experimental sobre el que has venido a la última isla del juego y dirígete en Jet Mode hacia los dos primeros helicópte-



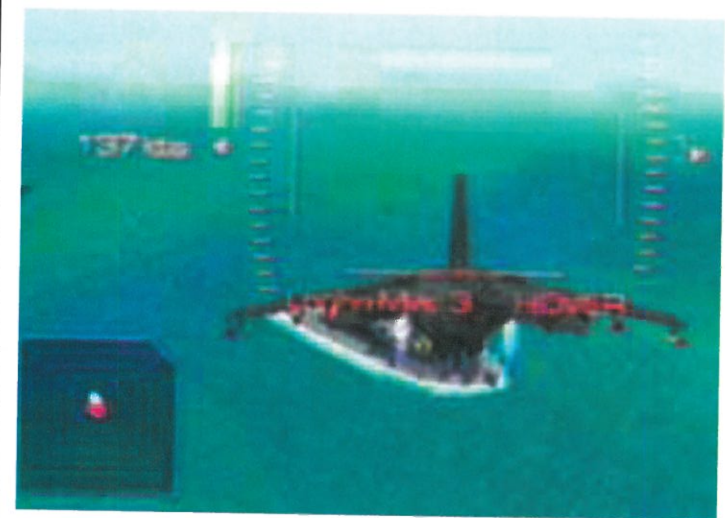
MISIÓN 21





QUINTA ISLA: KAUAI

MISIÓN 22





ros Sikoreky, siguiendo la flecha amarilla. Cuando entren en tu radar, acciona el Hover Mode y selecciona los Misiles Aire-Aire pesados. Usa sólo uno para cada uno, si puedes, porque te harán falta unos cuantos para el último avión con el que te enfrentarás en este nivel, el Súper Harrier. Desde lejos, dispara un misil a cada Sikoreky y unos cuantos balazos para acabar de destrozarlos. Luego ve hacia los tres malos amarillos siguientes del radar, bordeando por la derecha los puntos rojos que verás en el mapa. Estos puntos rojos son varios tanques Tiguer, una tanqueta Turguska y un par de lanzaderas Bear: si no llegas a conocerles en este nivel, mejor que mejor.

Los tres malos señalados en amarillo que vienen ahora también son helicópteros Sikoreky. Deberás ser muy rápido seleccionando los misiles y el cañón, y cambiando el HUD con L1, para no verte rodeado por estos helicópteros. Ante todo, como siempre, mantén las distancias. Y si ves que se separan demasiado, quedando uno o dos fuera del alcance de tu ángulo de tiro, activa el Jet Mode para alejarte y vuelve a intentarlo acercándote despacio de nuevo. Pero no uses como área para maniobrar la zona en la que están los Tiguer y compañía, claro.

Después de los tres últimos Sikoreky, sólo queda el Súper Harrier. Pero al acercarte a la ciudad de Lihue verás que no está solo. Le protegen tres ANM-50 con muy poco sentido del tacto. Acércate poco a poco a la ciudad y, en cuanto veas a alguno de los aviones en tu radar, activa el Hover Mode y espera. Selecciona los misiles Aire-Aire y prepárate para disparar en cuando uno entre en los 625 metros mínimos de distancia. Disparar, cambiar los misiles por el Cañón y disparar para rematar al avión, que seguirá en línea recta hacia ti en plan kamikaze. Sigue esperando, para hacer lo propio con los otros dos, hasta que sólo te quede el Súper Harrier. Es probable que los ANM-50 te hayan alcanzado con misiles, pero seguro que no con más de un misil cada uno. Esto, que en condiciones normales sería mucho, aquí es poco, si lo comparas con lo que recibirías en un combate contra los tres a la vez en Jet Mode. Te lo dice la voz de la experiencia, que hemos muerto un montón de veces aquí...

¡Y ya está, prepárate para la batalla final contra el dichoso Súper Harrier! Este malo tiene un montón de cualidades especiales: es capaz de girar sobre sí mismo a una velocidad que para ti la quisieras, de modo que no esperes pillarle por sorpresa con uno de tus geniales giros de 180º porque tú serás el primer sorprendido. ¿Más cualidades? Pues sí: él tiene un Cañón Pesado, en lugar del Cañón normal que llevas tú. ¿Más? Pues... que es capaz de disparar el Cañón Pesado hacia atrás, con la misma puntería que si lo hiciera hacia adelante. ¿Todavía quieres más? Pues... es mucho más rápido que tú moviéndose, desplazándose lateralmente, girando, esquivando ataques...

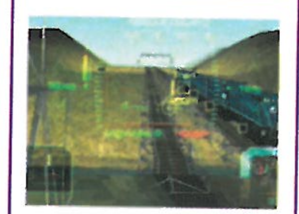
Ahora es cuando la sabiduría sin límites de *Power* hace acto de presencia... Hay una cosa en la que tu Harrier es superior al Súper Harrier del malo: la velocidad de vuelo en línea recta en Jet Mode. ¡Sí, ésta es tu única ventaja! Sin contar la ventaja de tener esta maravillosa guía en tus manos, por supuesto. Esto es lo que hay: si intentas cazar al malo persiguiéndole, te disparará hacia atrás hasta aniquilarte. Si intentas acabar con él moviéndote en Hover Mode, te freirá con toda la facilidad del mundo y no serás capaz de tocarle. Si pretendes dispararle misiles desde lejos, los esquivará. Y si tienes la genial idea de usar Cohetes, como te sugieren en el USS Armstrong al principio de la misión, no durarás más de diez segundos.

Sólo hay una forma segura de acabar con el Súper Harrier, y para ello necesitas haber llegado hasta este enfrentamiento con el avión en condiciones aceptables, por encima del 60% de fuselaje. ¡Ah, claro, y eso suponiendo que te hayas cargado ya a los tres ANM-50! El secreto consiste en huir. Huir como un loco. Sobrepasa al Harrier en Jet Mode, en línea recta. Te disparará misiles rastreadores al hacerlo, así que, cuando veas en el radar que están apunto de alcanzarte, vira bruscamente para esquivarlos y

MISIÓN 22















QUINTA ISLA: KAUAI

MISIÓN 23











sigue alejándote en línea recta del Súper Harrier. Él te perseguirá, también en línea recta, lo más rápido que pueda (que será menos rápido que tú, porque esto es en lo único que tu Harrier gana, en velocidad en recto). Cuando el Súper Harrier esté casi fuera de tu radar, activa rápidamente el Hover Mode, da un giro de 180º y carga los misiles Aire-Aire. Una vez que estés cara a cara con él, que todavía estará fuera del alcance de tus misiles, activa el Jet Mode para volar en línea recta hacia él y acelera un poco. En el preciso instante en que el Súper Harrier entre en los 625 metros, dispara dos misiles seguidos y ¡sube! Él hará lo mismo, disparará dos misiles, pero como él ha seguido en línea recta y tú has ascendido, sus misiles habrán seguido de frente sin alcanzarte y los tuyos le habrán dado de lleno (al menos uno). Haz lo mismo tres o cuatro veces más y habrás acabado con él. Por supuesto, no siempre tendrás la suerte de esquivar sus misiles, por eso es necesario que tu nivel de energía esté por encima de la mitad cuando llegues aquí. Pero al final, lo lograrás. Y te sentirás muy bien contigo mismo...

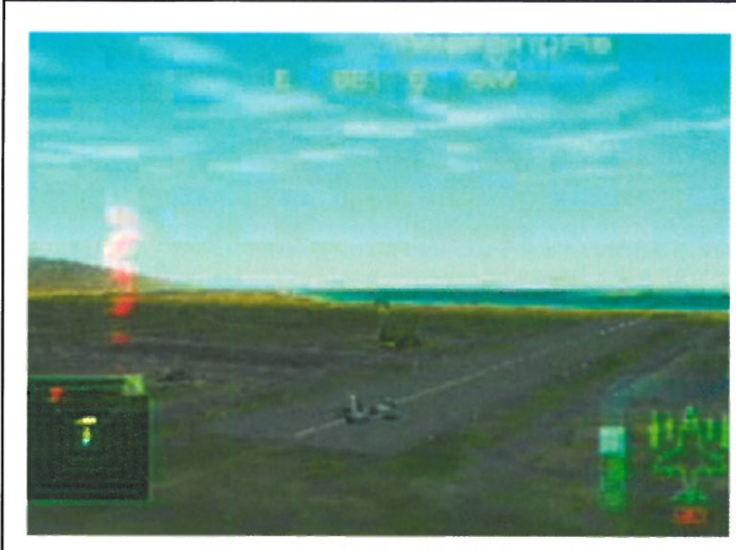
MISIÓN 22. RECOGIDA

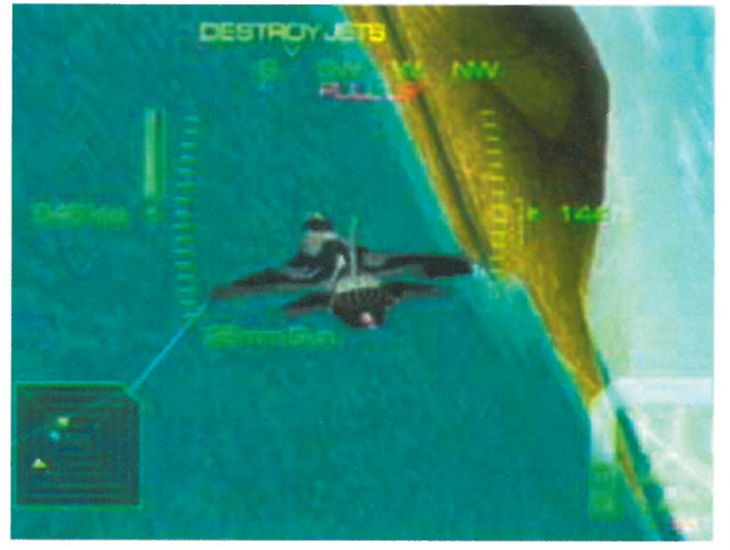
Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire y Misiles Aire-Tierra.
Objetivos: Rescatar a DeLaro recogiéndola del techo de un tren en marcha.
Tipo de enemigos principales: Ninguno.
Otros enemigos: Lanzaderas de misiles Bear, tanques Tiguer y helicópteros Sikoreky.

Esta misión es una de las más fáciles del juego, si no te enrollas demasiado eliminando objetivos que no hace falta eliminar. Nada más empezar, acelera y avanza en línea recta hacia el tren en el que está DeLaro. La verás sobre el techo del tren, agitando los brazos. Sobrepasa el tren en Jet Mode y, un poco antes de llegar al túnel de la montaña, más allá del río, activa el Hover Mode y gira 180º. Espera sin inclinar el avión a poca altura, más o menos a la que calculas que está el tren. Cuando el tren llegue hasta ti, aterriza, espera a que DeLaro monte, y huye en cuanto veas en la parte superior de la pantalla que el mensaje azul dice que aterrices en el portaaviones de nuevo. Regresa hasta el portaaviones-submarino y aterriza en el helipuerto, ignorando si quieres a los helicópteros que lo tienen rodeado. Si eres rápido, no necesitarás disparar una sola vez. Pero en todo caso, si todavía tienes problemas para controlar el avión, puedes usar misiles Aire-Tierra para despejar la zona del tren y Aire-Aire para los helicópteros que rodean el helipuerto del final.

En el caso de que el tren llegue al túnel, no creas que todo está perdido: sube en Hover Mode y ve más allá de la montaña. Espera a la salida del túnel, al otro lado, en Hover Mode, y vuelve a intentarlo. Es fácil, ya verás... ¡No te pierdas el vídeo de las noticias que viene después de completar esta misión!

MISIÓN 23





MISIÓN 23. HALCÓN

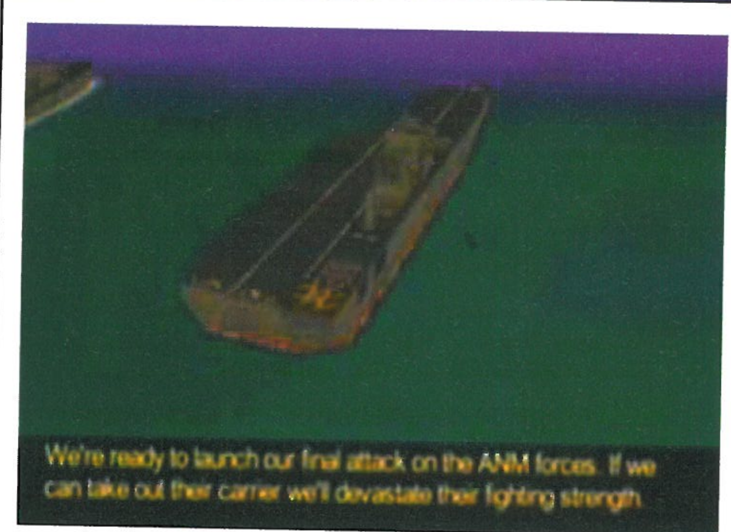
Aviones utilizados: Harrier y F16.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes, Misiles Aire-Aire y Misiles Aire-Tierra.
Objetivos: Pasar del Harrier al F16 que hay en la base americana de la isla; con el F16, eliminar a los aviones enemigos.
Tipo de enemigos principales: Aviones ANM-40, ANM-50 y ANM-60.
Otros enemigos: Lanzaderas de misiles Bear, tanques Tiguer y helicópteros Sikoreky.

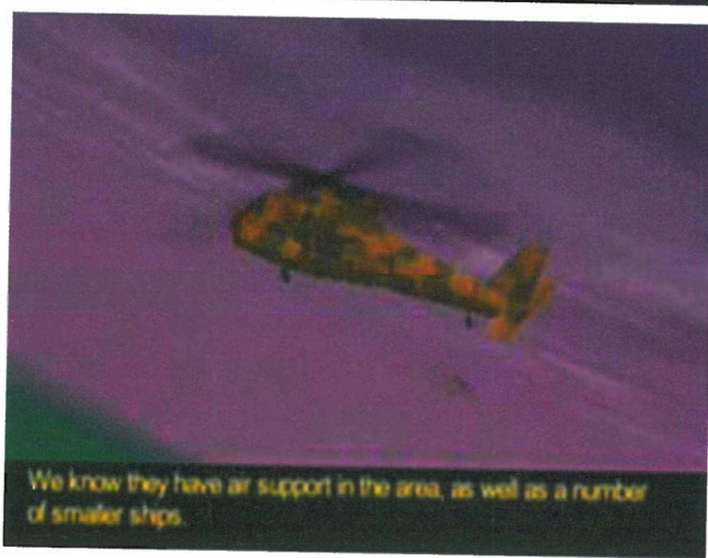
Esta misión es muy divertida, aunque lo sería mucho más con el triple de misiles. Los aviones ANM-60 cuentan con una habilidad especial que los hace mucho más difíciles de cazar que los demás: aparte de su enorme movilidad, son capaces de dejar atrás cargas de calor falsas, para desviar la trayectoria de los misiles rastreadores que les persiguen. ¡Son muy listos!

Todos los objetivos que debes destruir son aviones, y todos van en grupos. Con el Harrier llegarás, en la dirección indicada por la flecha, hasta el

QUINTA ISLA: KAUAI

MISIÓN 24





aeropuerto en el que está el F16 que tienes que recoger. Elimina a los tres o cuatro aviones que hay alrededor con misiles Aire-Aire y aterriza en la marca señalada en el suelo para pasar a controlar el otro avión. Vas a saber lo que es bueno. ¡Acelera, acelera! Corre, ¿verdad? Ahora prueba a girar. ¡Oh, por todos los misiles del mundo, qué cosa tan bestia! Puedes girar 180º con el rotor y la dirección en un par de segundos, es algo increíble. Lo malo del F16 es que, además de no tener Hover Mode, se mueve tan rápido que resulta muy complicado apuntar a la hora de disparar con el Cañón. Y aquí es donde viene la mala noticia: te quedarás sin misiles en el primer grupo de aviones. El resto, unos diez, tendrás que cargártelos a balazos, y tardarás una eternidad. Es divertido, pero con muchos más misiles habría sido la repera... Cuando termines, despídete de este avión, porque no lo volverás a ver (a no ser que quieras volver a jugar en este nivel). Una misión larga, demasiado larga, pero fácil y divertida.

MISIÓN 24. HOLOCAUSTO

Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes Pesados, Misiles Aire-Aire Pesados y Misiles Aire-Agua (Sea Eagle).
Objetivos: Destruir apoyo aéreo de la flota enemiga, acabar con las patrullas de apoyo, destruir unidades enemigas en tierra y hundir la escolta con torpedos (deberás reabastecerte de torpedos en caso de que se te acaben).
Tipo de enemigos principales: Helicópteros Sikoreky, buques y patrullas marinas, portaaviones y lanzaderas de misiles Bear.
Otros enemigos: Aviones ANM-60, *jeeps*, lanzaderas de misiles Bear y helicópteros Sikoreky.

Una misión muy variada, aunque bastante fácil (demasiado, teniendo en cuenta que es la penúltima del juego). El objetivo principal es el portaaviones enemigo, provisto de un casco blindado que sólo podrás destruir con torpedos Sea Eagle. Con los que tienes en el avión por defecto podrías hundirlo, pero te harán falta algunos más para destruir las patrullas y los buques de apoyo que hay en otras zonas.

Como en la mayoría de los niveles, los objetivos están separados por grupos: en el primer grupo de patrullas y buques, tendrás que vértelas con algunos helicópteros antes de disparar los torpedos contra los barcos. Cuando estén todos fritos y bien hundidos, ve a la costa siguiendo la flecha amarilla para eliminar las lanzaderas de misiles Bear que hay allí. Cerca de la costa encontrarás otro grupo de barcos: dos patrullas y el portaaviones blindado que tendrás que destruir con torpedos cuando recargues. Finiquita a los helicópteros que protegen estas embarcaciones, acaba con los dos barcos y deja el portaaviones para después. Como ya te habrás quedado sin torpedos, tendrás que acudir al barco aliado que hay cerca de la costa, un poco más adelante, para recoger unos cuantos Sea Eagle nuevos.

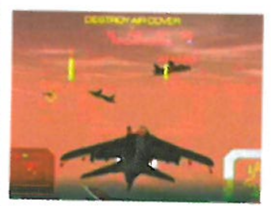
No obstante, ten cuidado: antes de aterrizar, vigila en Hover Mode lo que pasa en la costa. Vendrá a por ti un grupo de helicópteros Sikoreky. No son objetivos necesarios para pasar de nivel, pero será mejor que te los cargues si quieres recargar torpedos tranquilo. Ten cuidado al aterrizar con los mástiles del barco, a ambos lados del helipuerto. ¿Ya tienes el Harrier lleno de torpedos otra vez? Pues ya está: vuelve donde estaba el portaaviones y suelta tres o cuatro cargas para fulminarlo enseguida. Misión cumplida. Fácil ¿no? ¡Pues ya sólo queda un nivel para acabar el juego!

MISIÓN 25. APOCALIPSIS

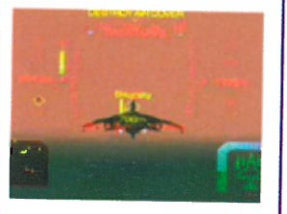
Aviones utilizados: Harrier.
Armas utilizadas: Cañón, Cohetes Pesados, Misiles Aire-Aire Pesados y Misiles Aire-Tierra Pesados.
Objetivos: Encontrar la bomba y neutralizarla antes de que termine la cuenta atrás y toda la isla quede inhabitable.
Tipo de enemigos principales: ¡El tiempo!

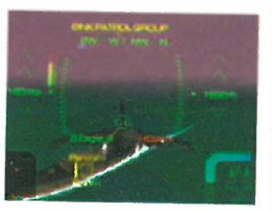
MISIÓN 24



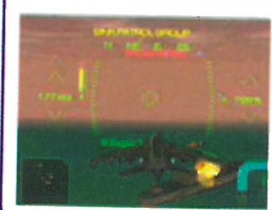












QUINTA ISLA: KAUAI

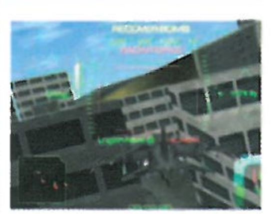
MISIÓN 25



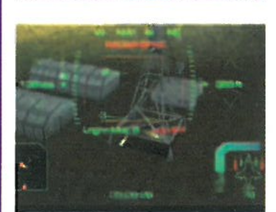


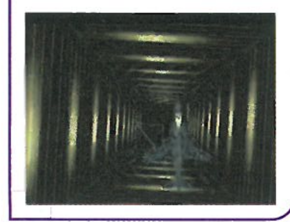












Otros enemigos: Aviones ANM-60, *jeeps*, lanzaderas de misiles Bear, helicópteros Sikoreky, tanques Tiguer y tanquetas Turguska.

La última misión del juego es sin duda la más original. Un final perfecto para un juego fantástico: encontrar una bomba y dar con un lugar seguro donde dejarla para que salvar a toda la población de la isla. Tienes poco menos de cinco minutos para dar con la bomba que Bertovik ha escondido en algún lugar de la ciudad de Lihue, una bomba nuclear que arrasará la isla y dejará todo el archipiélago desierto durante años.

La bomba está dotada de un sistema anti-radar, de modo que no tendrás ni idea de dónde se encuentra, una vez que llegues a la ciudad. Si fallas, verás en una secuencia de vídeo cómo explota la bomba y verás también la situación en la que estaba el artefacto. Pero cuidado: eso no significa nada. Cada vez que juegas a este nivel, la bomba está en un lugar distinto. De nada sirve que memorices el sitio viendo la secuencia de la explosión, porque la próxima vez estará colocada en un lugar diferente.

Los expertos de tu equipo han colocado un sistema de detección de bombas de relojería en tu avión. No es tan precioso como el radar, y tendrás que afinar el oído para utilizarlo, pero menos es nada. El sistema consiste en un aparato que hace «tic-tac» a medida que te acercas al lugar en el que está la bomba. Cuando más cerca estés de la carga, más rápido será el «tic-tac»; y cuando suene tan rápido que ni siquiera seas capaz de distinguirlo, significará que estás prácticamente encima de la bomba.

No tendrás tiempo para encargarte de las unidades de tierra ni de aire. Aunque se pondrán bastante pesadas disparándote, no te entretengas. Si te pilla de paso acabar con un tanque o una lanzadera porque la tienes justo delante, perfecto. Pero no pierdas tiempo limpiando la zona porque un segundo de más o de menos puede ser la diferencia entre salvar a cinco islas de la destrucción total o morir en un instante.

Despega tan rápido como puedas y vuela en Jet Mode hasta la ciudad de Lihue (el punto amarillo del radar, cuando llegues; y la dirección de la flecha amarilla en la brújula de la parte superior). Cuando estés sobre ella, activa el Hover Mode y desciende hasta estar más bajo que las azoteas de los edificios. De este modo, los edificios recibirán la mayoría de los impactos de los ataques de tus enemigos, que están por todas partes. Empezarás a oír el «tic-tac» del que te hablábamos. Muévete de un lado a otro, y sigue en la dirección en la que el «tic-tac» aumente de ritmo.

Al final acabarás dando con la posición de la bomba, que estará en un *jeep*. ¡Pero no en uno cualquiera! Los malos han dejado varios *jeeps* en la ciudad para engañarte, así que usa sólo el oído, ¿de acuerdo? Cuando estés seguro que se trata de un *jeep* determinado, aterriza. Tu personaje saldrá del avión, recogerá la bomba y volverá a montar en el Harrier. Más vale que todavía te queden un par de minutos, porque ahora falta la parte difícil...

Debes llevar la bomba hasta un lugar seguro en el que la explosión no suponga un peligro para nadie. Y ese lugar, cómo no, es una mina a muchos metros bajo tierra. Despega, toma altura y sal pitando en Jet Mode hacia el Norte, siguiendo la dirección de la flecha amarilla. Llegarás a una zona en la que hay muchos, muchos, muchos malos, tanto en tierra como en el aire. También verás una especie de antena de hierro. Desciende hasta estar casi en el suelo para ver que, bajo esta especie de antena, hay un agujero en el suelo. Tienes que pasar entre las patas de la construcción metálica para descender verticalmente en Hover Mode por el agujero. Apenas cabe el avión de largo, así que más te vale estar bien tranquilo para hacerlo. Cuando estés debajo de la antena, equilibra bien el avión y desciende poco a poco con Cuadrado. A medio camino te toparás con una especie de hierro atravesado que te obligará a desplazarte un poco hacia un lado para poder seguir bajando. Hazlo y sigue descendiendo. Cuando por fin aterrices, si es que todavía te queda tiempo, tu personaje saldrá con la bomba, la meterá en una habitación al otro lado de unas compuertas y volverá al avión. ¡Es hora de salir pitando!

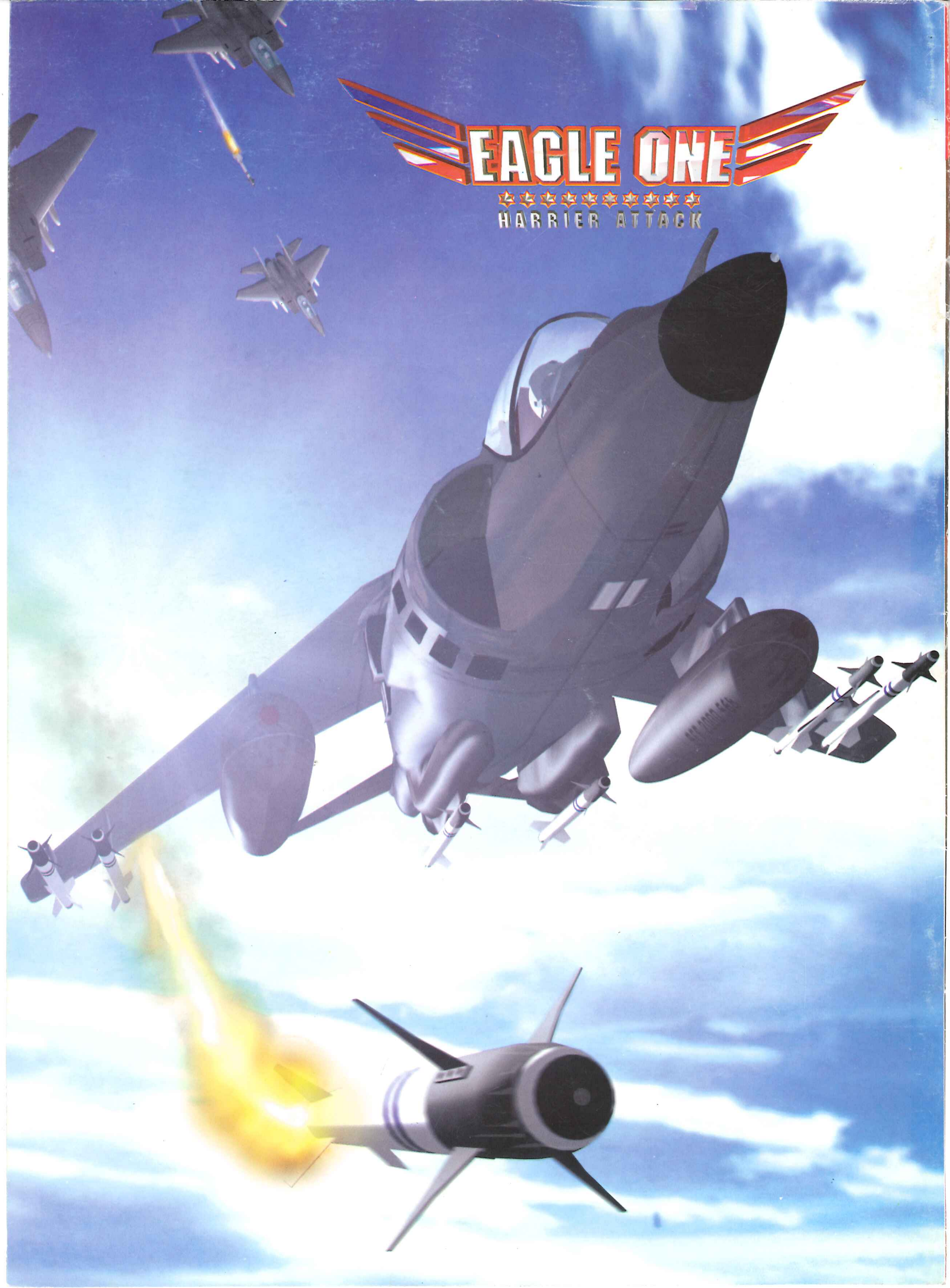
Asciende del mismo modo que has entrado, con Triángulo, y sal de debajo de la antena con cuidado de no quedar atrapado entre los hierros. En cuanto lo consigas, terminará el nivel. Claro, todo esto es muy fácil de contar, pero...

Observa el efecto de la explosión bajo tierra, porque es una pasada: el suelo hace una ola enorme y después la montaña se deshace. ¡Oh, cómo mola! En fin, disfruta de la gloria de haber salvado al mundo de la tercera Guerra Mundial y todo eso, porque el juego, lo que es el juego, se ha terminado. Ya tienes otra Medalla de Honor para la colección.

MISIÓN 25




PSM
Revista PlayStation 100% independiente
Nº14 450 pts 2,70 euros
SYPHON FILTER 2
Analizamos uno de los mejores juegos del año
INCUBADORA
Parasite Eve II
Galerians
Alundra 2
Medievil 2
Silent Bomber
A EXAMEN
Resident Evil 3: Némesis
Thrasher: Skate and Destroy
WCW Mayhem
¡¡GRATIS!! CUADERNO DE TACTICAS RESIDENT EVIL 3: NEMESIS


EAGLE ONE
HARRIER ATTACK